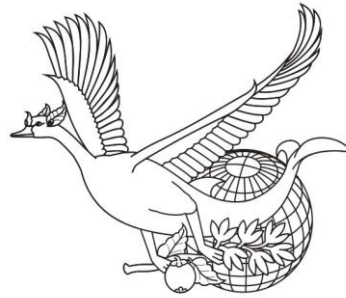


**MAKNA *FASHION* GENERASI Z DALAM FILM  
*SUNSHINE BECOMES YOU*  
(ANALISIS SEMIOTIKA ROLAND BARTHES)**

**SKRIPSI**

Disusun guna memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai derajat Sarjana Strata-1 (S-1)  
Program Studi Televisi dan Film  
Jurusan Seni Media Rekam



**Oleh :**

**NUR ROCHMAT INDIARJO  
12148144**

**PROGRAM STUDI TELEVISI DAN FILM  
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN  
INSTITUT SENI INDONESIA  
SURAKARTA  
2017**

**PERSETUJUAN**  
**TUGAS AKHIR SKRIPSI**  
**MAKNA *FASHION* GENERASI Z DALAM FILM *SUNSHINE BECOMES***  
***YOU* DENGAN ANALISIS SEMIOTIKA ROLAND BARTHES**

Oleh :

NUR ROCHMAT INDIARJO

NIM. 12148144

Telah disetujui dan telah dipertahankan di hadapan Dewan Penguji Skripsi

Institut Seni Indonesia Surakarta

Pada tanggal 8 Agustus 2017

Dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Dewan Penguji

Ketua Penguji : Citra Dewi Utami, S.Sn., M.A. ....

Penguji Bidang : Titus Soepono Adji, S.Sn.,MA. ....

Penguji/Pembimbing : Sapto Hudoyo, S.Sn., MA. ....

Sekretaris Penguji : I Putu Suhada, ST., M.Eng. ....

Surakarta,.... Agustus 2017  
Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain

Ranang Agung Sugihartono., S.Pd., M.Sn

NIP.197111102003121001

## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Nur Rochmat Indiarjo

Nim : 12148144

Program Studi : Televisi dan Film

Menyatakan bahwa Tugas Akhir ( Skripsi/~~Karya Seni~~<sup>1</sup> ) berjudul :

**Makna *Fashion* Generasi Z dalam film *Sunshine Becomes You* (Analisis Semiotika Roland Barthes)**

Adalah karya saya sendiri dan bukan jiplakan atau plagiarisme dari karya orang lain. Apabila dikemudian hari, terbukti sebagai jiplakan atau plagiarisme, maka saya bersedia mendapatkan sanksi sesuai aturan yang berlaku.

Selain itu, saya menyetujui laporan tugas akhir ini dipublikasikan secara Online dan cetak oleh Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta dengan tetap mempertahankan etika penulisan karya ilmiah untuk keperluan akademik.

Demikian, surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Surakarta, Agustus 2017

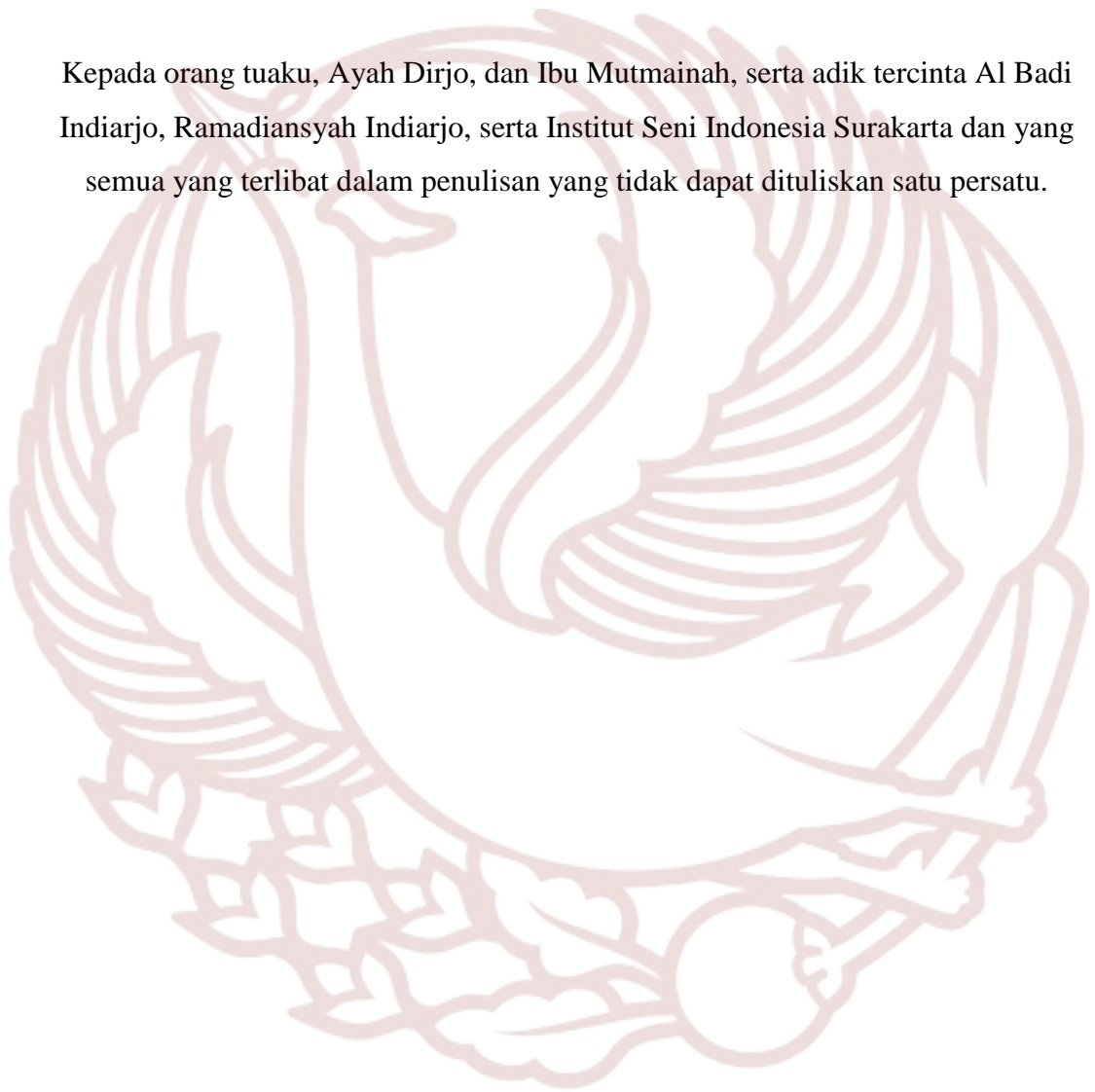
Nur Rochmat Indiarjo  
NIM. 12148144

---

<sup>1</sup> Coret yang tidak perlu

## **PERSEMBAHAN**

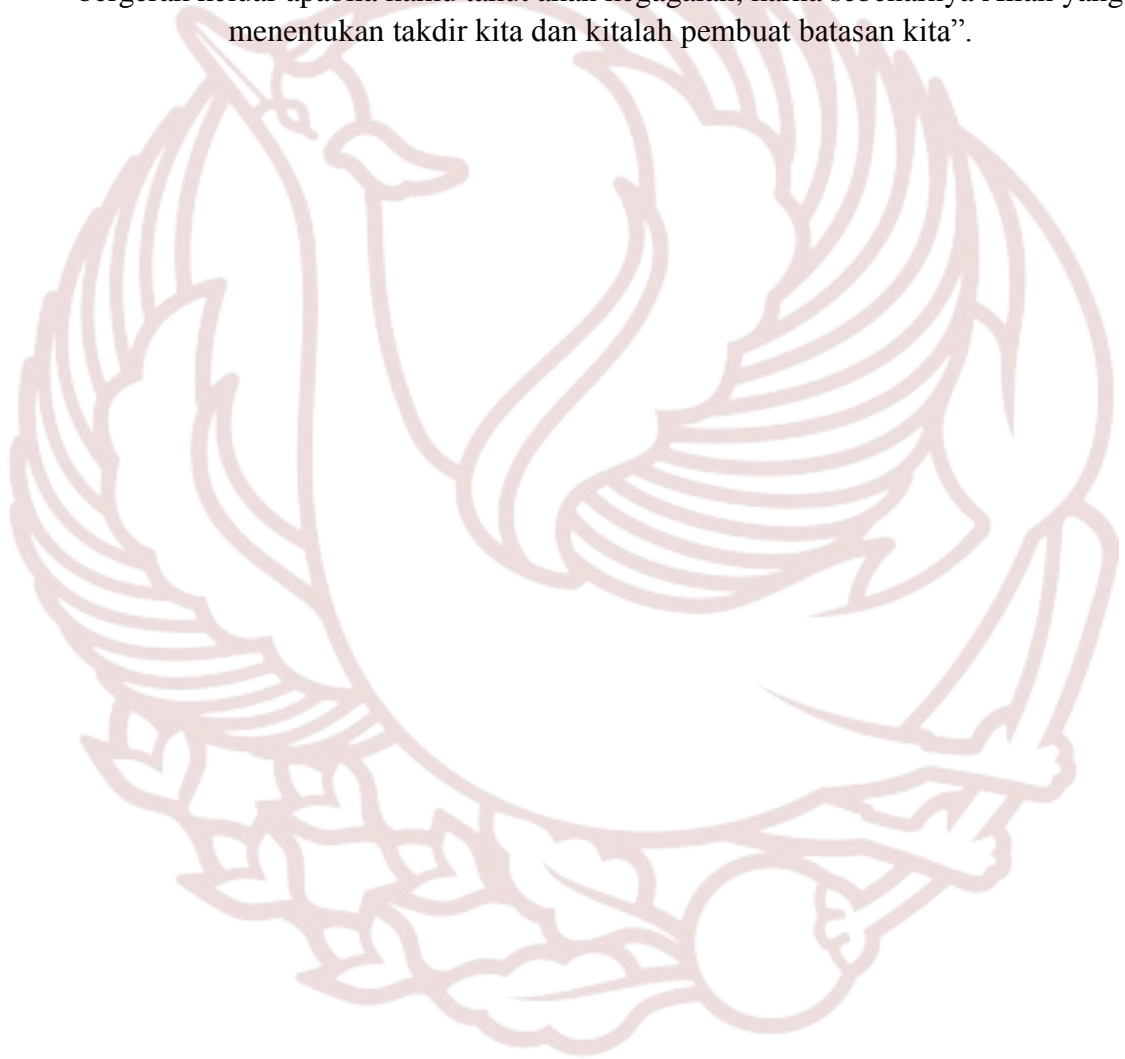
Kepada orang tuaku, Ayah Dirjo, dan Ibu Mutmainah, serta adik tercinta Al Badi Indiarjo, Ramadiansyah Indiarjo, serta Institut Seni Indonesia Surakarta dan yang semua yang terlibat dalam penulisan yang tidak dapat dituliskan satu persatu.





## MOTTO

“Jangan bermimpi terlalu tinggi apabila kamu takut untuk terjatuh, jangan bergerak keluar apabila kamu takut akan kegagalan, karna sebenarnya Allah yang menentukan takdir kita dan kitalah pembuat batasan kita”.



## ABSTRAK

**MAKNA *FASHION* GENERASI Z DALAM FILM *SUNSHINE BECOMES YOU* ANALISIS SEMIOTIKA ROLAND BARTHES (Nur Rochmat Indiarjo 12148144, 2017, hal i-77) Skripsi S-1 Program Studi Televisi dan Film, Jurusan Seni Media Rekam, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta.**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui lebih dalam mengenai tanda-tanda yang digunakan pada *fashion* tokoh-tokoh utama dalam film *Sunshine Becomes You* sebagai makna *fashion* generasi z. Penelitian ini termasuk studi deskriptif kualitatif dengan pendekatan analisa semiotika Roland barthes. Data dalam penelitian didapat dari *shot* pada beberapa adegan yang telah dipilih. Melalui *shot* adegan yang terpilih, peneliti melakukan analisis melalui tanda-tanda yang ada pada *fashion* tokoh-tokoh utama. Analisis dilakukan melalui dua tahap, signifikasi tingkat pertama, yaitu makna denotasi yang terkandung dalam adegan-adegan tersebut dan dilanjutkan dengan signifikasi tingkat kedua yang menguraikan makna konotasi tentang makna *fashion* para tokoh sebagai katagorisasi generasi z. Generasi z yang mempunyai ciri sebagai generasi yang memiliki ambisi besar untuk meraih kesuksesan, cenderung praktis dan berperilaku instan, mencintai sebuah kebebasan dan memiliki percaya diri yang tinggi, cenderung menyukai hal detail, serta menginginkan sebuah pengakuan.

Kesimpulan dari penelitian ini ditunjukkan melalui tanda-tanda yang ditampilkan melalui unsur sinematik *fashion* pada tokoh-tokoh utama dalam film *Sunshine Becomes You* sebagai generasi yang pola pikir tentang pentingnya sebuah pencitraan, komunikasi yang bersifat visual, pemberontakan terhadap peraturan yang dianggap mengekang, serta inovasi budaya berpakaian lama menjadi sebuah gaya *fashion* yang baru.

**Kata kunci :** *Fashion*, Generasi z, Film *Sunshine Becomes You*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis mampu menyusun dan menyelesaikan skripsi guna memperoleh gelar sarjana. Penulisan ini tidak lepas dari bantuan dari berbagai pihak, oleh karena itu penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Titus Soepono Adji, S.Sn., M.A, selaku Ketua Program Studi Televisi dan Film yang sudah membimbing segala hal yang terkait dengan program studi televisi dan film.
2. Sapto Hudoyo, S.Sn., M.A selaku pembimbing akademik dan pembimbing skripsi yang dengan penuh kesabaran dalam proses pembimbingan skripsi.
3. Donie Fadjar Kurniawan, SS, M.Si., M.Hum dan I Putu Suhada Agung, S.T., M.Eng, selaku dosen penguji skripsi.
4. Ayahanda Dirjo dan Ibunda Mutmainah tercinta yang senantiasa memberikan dukungan moril maupun materil selama penyusunan skripsi.
5. Teman-teman Prodi TV dan Film yang selalu mendukung dan memberikan semangat.
6. Ari Prasetyo dan Ifani Tri Purnamasari yang senantiasa memberikan semangat serta bantuan dalam menyelesaikan penyusunan skripsi.
7. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, yang telah ikut andil membantu proses penyelesaian skripsi ini.

Penulis sadar bahwa skripsi ini jauh dari kata sempurna, besar harapan saya agar mendapat masukan yang lebih membangun, dan semoga skripsi ini bisa bermanfaat bagi semua pihak. Atas partisipasi dan apresiasinya terhadap skripsi ini, penulis mengucapkan terima kasih.

Surakarta, Agustus 2017



## DAFTAR ISI

|                                  |             |
|----------------------------------|-------------|
| <b>PERSETUJUAN .....</b>         | <b>i</b>    |
| <b>SURAT PERNYATAAN .....</b>    | <b>ii</b>   |
| <b>PERSEMBAHAN .....</b>         | <b>iii</b>  |
| <b>MOTTO .....</b>               | <b>iv</b>   |
| <b>ABSTRAK .....</b>             | <b>v</b>    |
| <b>KATA PENGANTAR .....</b>      | <b>vi</b>   |
| <b>DAFTAR ISI .....</b>          | <b>viii</b> |
| <b>DAFTAR GAMBAR .....</b>       | <b>x</b>    |
| <b>DAFTAR TABEL .....</b>        | <b>xi</b>   |
| <b>BAB I PENDAHULUAN</b>         |             |
| A. Latar Belakang Masalah .....  | 1           |
| B. Rumusan Masalah .....         | 4           |
| C. Tujuan Penelitian .....       | 5           |
| D. Manfaat Penelitian .....      | 5           |
| a. Manfaat Akademis .....        | 5           |
| b. Manfaat Praktis .....         | 5           |
| E. Tinjauan Pustaka .....        | 5           |
| F. Kerangka Pikir .....          | 8           |
| 1. Generasi Z .....              | 8           |
| 2. <i>Mise en Scene</i> .....    | 16          |
| 3. <i>Fashion</i> .....          | 18          |
| 4. Semiotika .....               | 20          |
| G. Alur Pikir .....              | 27          |
| H. Metode Penelitian .....       | 28          |
| 1. Objek Penelitian .....        | 28          |
| 2. Jenis Penelitian .....        | 29          |
| 3. Sumber Data .....             | 29          |
| 4. Teknik Pengumpulan Data ..... | 30          |
| 5. Analisis Data .....           | 31          |



|                                |    |
|--------------------------------|----|
| I. Sistematika Penulisan ..... | 33 |
|--------------------------------|----|

## **BAB II BENTUK SAJIAN FILM *SUNSHINE BECOMES YOU***

|  |    |
|--|----|
| A. Film <i>Sunshine Becomes You</i> .....                  | 35 |
| B. Sinopsis Film <i>Sunshine Becomes You</i> .....         | 36 |
| C. Pembabakan dalam Film <i>Sunshine Becomes You</i> ..... | 38 |
| D. Tokoh Film <i>Sunshine Becomes You</i> .....            | 42 |

## **BAB III ANALISIS MAKNA *FASHION* GENERASI Z DALAM FILM *SUNSHINE BECOMES YOU***

|  |    |
|--|----|
| A. <i>Scene</i> 7 : Memiliki Ambisi Besar Untuk Sukses.....          | 47 |
| B. <i>Scene</i> 28 : Cinta Kebebasan Dan Percaya Diri Tinggi .....   | 52 |
| C. <i>Scene</i> 48 : Memiliki Pendapat Pribadi dan Instan .....      | 57 |
| D. <i>Scene</i> 58 : Generasi z Sebagai Generasi Pencitraan.....     | 64 |
| E. <i>Scene</i> 116 : Generasi z Sebagai Generasi Pengakuan.....     | 69 |
| F. <i>Scene</i> 136 : Generasi z Sebagai Generasi Senang-Senang..... | 74 |
| G. <i>Scene</i> 175 : Generasi z Berkomunikasi Dengan Gambar .....   | 79 |

## **BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN**

|                     |    |
|---------------------|----|
| A. Kesimpulan ..... | 84 |
| B. Saran .....      | 84 |

|                             |    |
|-----------------------------|----|
| <b>DAFTAR PUSTAKA</b> ..... | 86 |
|-----------------------------|----|

## **LAMPIRAN**

## DAFTAR GAMBAR

|   |    |
|---|----|
| 1. Cover DVD original <i>Sunshine Becomes You</i> ..... | 30 |
| 2. Sampul Film <i>Sunshine Becomes You</i> .....        | 35 |
| 3. <i>Shot</i> Tokoh Mia Clark .....                    | 43 |
| 4. <i>Shot</i> Tokoh Alex Hirano .....                  | 44 |
| 5. <i>Shot</i> Tokoh Ray Hirano .....                   | 45 |
| 6. <i>Shot</i> Pada Adegan <i>Scene 7</i> .....         | 48 |
| 7. <i>Shot</i> tas <i>duffle bag</i> Mia .....          | 49 |
| 8. <i>Shot</i> Pada Adegan <i>Scene 28</i> .....        | 53 |
| 9. <i>Shot</i> Pada Adegan <i>Scene 48</i> .....        | 58 |
| 10. <i>Shot</i> Pada Adegan <i>Scene 58</i> .....       | 65 |
| 11. <i>Shot</i> Pada Adegan <i>Scene 116</i> .....      | 70 |
| 12. <i>Shot</i> Pada Adegan <i>Scene 136</i> .....      | 75 |
| 13. <i>Shot</i> Pada Adegan <i>Scene 175</i> .....      | 79 |



## DAFTAR TABEL

|  |    |
|--|----|
| A. Tabel 1 : Hubungan Bahasa dan Mitos .....                 | 24 |
| B. Tabel 2 : Peta Roland Barthes .....                       | 24 |
| C. Tabel 3 : Alur Fikir Penelitian.....                      | 27 |
| D. Tabel 4 : Peta Roland Barthes pada <i>scene</i> 7 .....   | 48 |
| E. Tabel 5 : Peta Roland Barthes pada <i>scene</i> 28 .....  | 53 |
| F. Tabel 6 : Peta Roland Barthes pada <i>scene</i> 48 .....  | 58 |
| G. Tabel 7 : Peta Roland Barthes pada <i>scene</i> 58 .....  | 64 |
| H. Tabel 8 : Peta Roland Barthes pada <i>scene</i> 116.....  | 70 |
| I. Tabel 9 : Peta Roland Barthes pada <i>scene</i> 136.....  | 75 |
| J. Tabel 10 : Peta Roland Barthes pada <i>scene</i> 175..... | 79 |

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Globalisasi media mempengaruhi pola pikir generasi muda. Alat teknologi informasi yang semakin canggih dengan koneksi internet menjadikan generasi muda sebagai generasi yang lebih banyak menghabiskan waktu untuk berinteraksi dengan media informasi yang bersifat digital. Generasi z merupakan bentuk pengelompokan generasi berdasarkan era yang berpengaruh terhadap cara berperilaku dan berfikir di setiap generasi. Generasi z yang merupakan generasi era digital memiliki ciri khas sebagai generasi yang lebih mempertontonkan kelas sosial yang tinggi, gaya hidup mewah, serta kemandirian dalam bertindak.

Film yang merupakan hasil dari produksi teknologi dengan kekuatan audio visual dapat menyampaikan informasi, opini publik, serta nilai-nilai dalam masyarakat sehingga menjadi daya tarik untuk masyarakat khususnya kaum muda. Keingintahuan generasi z dalam mencari informasi memudahkan media untuk menggiring generasi z ke dalam tujuan pembuatnya melalui tanda-tanda yang disampaikan dalam sebuah film. Sehingga film merupakan salah satu media yang merepresentasikan tentang pemikiran terhadap keadaan lingkungan sekitarnya melalui unsur – unsur didalam film.

Film merupakan media massa yang menandakan sebuah realitas dan pandangan tertentu<sup>2</sup>. Unsur naratif dan unsur sinematik menuturkan tanda-tanda tentang pandangan pembuat film terhadap sekitarnya. Kedua unsur dalam film

---

<sup>2</sup> Nurudin, *Pengantar Komunikasi Massa*, (Jakarta, Raja Grafindo Persada, 2007), 7

secara tidak sadar mempengaruhi masyarakat untuk memahami film dengan pengalaman bermedia.

Film Indonesia bertajuk drama merupakan film yang menjadi daya tarik para penikmat film umumnya karena mengangkat isu-isu sosial baik skala besar (masyarakat) maupun skala kecil (keluarga) yang dekat dengan pemahaman masyarakat. Roman dan melodrama merupakan salah satu *genre* yang mengunggah emosi penonton secara mendalam dengan memusatkan cerita pada perasaan (cinta).<sup>3</sup> Melalui film drama roman dan melodrama masyarakat menikmati gambaran realita yang diceritakan secara fiksi.

*Sunshine Becomes You* adalah film garapan sutradara Rocky Soraya yang bekerja sama dengan *Hitmaker studios* dan *E-motion entertainment*. Film yang mengadopsi dari sebuah novel karya Ilana Tan memilih pengambilan gambar di kota New York, Amerika Serikat. Menceritakan tokoh Mia Clark yang diperankan oleh Nabila JKT48 yang memiliki darah Indonesia dan tinggal di Amerika setelah diadopsi oleh warga Amerika. Cinta segitiga antara Mia Clark, Alex Hirano yang diperankan Harjunot Ali, dan Ray Hirano yang diperankan oleh Boy William sebagai adik dari Alex menjadi konflik dari cerita film.

*Sunshine Becomes You* bergenre drama roman, genre yang banyak diminati oleh kaum wanita, remaja dan dewasa.<sup>4</sup> Remaja dan dewasa yang umumnya lebih dikenal dengan generasi muda atau generasi yang sedang menjalani giliran untuk menjalankan sebuah budaya yang ada di masyarakat merupakan salah satu kelompok masyarakat yang menjadi target film *genre* drama

---

<sup>3</sup> Himawan Pratista, *Memahami Film*, (Yogyakarta, Homerian Pustaka, 2008), 25

<sup>4</sup> Ibid, 25

roman dan melodrama. Melalui film, generasi muda mencoba menuturkan identitasnya melalui pencitraanya terhadap masyarakat. Gaya berpakaian merupakan salah satu pencitraan yang menunjukkan tentang identitas dirinya.

Cerita film *Sunshine Becomes You* mengadaptasi dari cerita generasi muda yang ada di era generasi z. Gaya hidup yang menggambarkan kedekatan generasi dengan teknologi, menceritakan para tokoh yang memperhatikan penampilan sebagai bentuk pencitraan diri, serta pemikiran yang berbeda sebagai generasi muda Indonesia yang hidup di perkotaan Amerika menjadi daya tarik penelitian terhadap perkembangan generasi z yang bersumber pada film *Sunshine Becomes You*.

*Fashion* hadir secara aktif dalam peradaban maju. Kebutuhan tentang *fashion* terus meningkat di setiap generasi. Berkembangnya *fashion* membentuk ruang lingkup sendiri yang disebut industri *fashion*. Kaum muda di Indonesia merupakan salah satu konsumen industri *fashion* yang berkembang di dunia. Hadirnya toko-toko pakaian yang khusus menjual busana kaum muda menjadi tanda bahwa gaya berpakaian generasi muda menjadi daya tarik untuk kaum kapitalis. Melalui cara berbusana (*fashion*), setiap generasi merepresentasikan tentang identitas mereka.

Pembacaan tanda-tanda generasi z melalui makna *fashion* film *Sunshine Becomes You* dikaji dengan semiotika Roland Barthes yang lebih terfokus kepada makna denotasi dan makna konotasi. Pemilihan semiotika Roland Barthes yang menghubungkan sebuah makna dengan mitos merupakan alat yang sesuai untuk mengungkap konsep, ide, dan nilai-nilai dalam realita dimasyarakat. *Fashion*

yang merupakan bentuk komunikasi mengirimkan tanda-tanda yang dapat dimaknai sesuai dengan pengalaman dan kebudayaan yang berkembang dimasyarakat.

Pemilihan film *Sunshine Becomes You* dikarenakan film *Sunshine Becomes You* bertemakan tentang gaya hidup kaum muda yang dekat dengan katagorisasi generasi z. Gaya hidup kaum muda yang digambarkan melalui gaya hidup mewah, pola pikir instan, serta cara peduli terhadap penampilan menjadikan film *Sunshine Becomes You* merupakan film yang menceritakan generasi z.

Makna *fashion* generasi z dalam film Indonesia *Sunshine Becomes You* menarik untuk dikaji. Mengingat film *Sunshine Becomes You* merupakan film yang menceritakan tentang gaya hidup generasi muda Indonesia yang menandakan identitas generasi z melalui gaya *fashion* kaum muda Indonesia. Metode semiotika Roland Barthes sebagai alat untuk mengupas makna melalui kostum para tokoh utama dalam film *Sunshine Becomes You* dapat dipahami sebagai makna *fashion* generasi z melalui tanda denotatif dan tanda konotatifnya.

## **B. Rumusan Masalah**

Rumusan dari penelitian ini adalah bagaimana makna *fashion* generasi z dalam film “*Sunshine Becomes You*” dengan pendekatan semiotika Roland Barthes?.



### **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini untuk mendiskripsikan makna *fashion* generasi z dalam film “*Sunshine Becomes You*” dengan metode pendekatan semiotika Roland Barthes.

### **D. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan memberi manfaat diantaranya

#### **a. Manfaat Akademis**

Secara akademis hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi gambaran dalam pengembangan sebuah kajian keilmuan khususnya dilingkup penelitian *film studies* yang membahas makna *fashion* generasi z dengan menggunakan pemaknaan tanda-tanda yang berdasarkan teori Roland Barthes.

#### **b. Manfaat Praktis**

Dapat membantu para pembuat film dalam pengembangan makna melalui teknik semiotika yang terkait dengan generasi z. Sehingga sebuah ide yang akan dikonstruksi melalui media film dapat dipahami oleh para penonton melalui gaya berpakaian para tokoh utama yang terlibat dalam film yang diproduksi.

### **E. Tinjauan Pustaka**

Tinjauan pustaka dilakukan untuk memperoleh referensi yang berkaitan dengan penelitian. Referensi tersebut didapatkan dari jurnal ilmiah, buku-buku, serta situs internet yang dapat memberikan kontribusi dalam penelitian ini, Beberapa penelitian yang memiliki kedekatan tersebut, yaitu :

1. Jurnal ilmiah Dominikus Isak Petrus Berek yang berjudul *Fashion Sebagai Komunikasi Sub Budaya Kajian Fenomenologis Terhadap Komunitas Street Punk Semarang, tahun 2014, Universitas Negeri Diponegoro Semarang*. Tesis ini mengkaji tentang identitas kelompok *street punk* di Semarang yang dapat diketahui melalui ciri gaya berbusana, lingkungan, serta gaya hidup yang berkelompok untuk mempertahankan identitasnya sebagai entitas tunggal dalam masyarakat. Persamaan dalam penelitian terletak pada identitas kelompok yang di gambarkan melalui gaya berpakaian. Perbedaan dengan penelitian terletak pada sumber data dan teknik penelitian yang terfokus pada teknik pembacaan sebuah tanda dengan teori Roland Barthes.
2. Skripsi Nindya Galuh F yang berjudul *Representasi Inteletualitas Anak Muda Dalam Film Warkop DKI Setan Kredit Dengan Analisis Semiotika Roland Barthes, Tahun 2017, Institut Seni Indonesia Yogyakarta*. Penelitian mengkaji tentang representasi inteletualitas anak muda dalam film warkop yang diproduksi pada tahun 1981 melalui pergerakan tokoh, dialog, serta tata rias. Perbedaan dengan penelitian terletak pada pemaknaan dalam film yang diproduksi, terfokus pada kostum tokoh utama, dan identitas generasi z.
3. Skripsi Dewi Anita Sari yang berjudul *Representasi Remaja Putri Metropolitan Pada Iklan Fashion Di Majalah Gadis Edisi Agustus – September 2009, Universitas Sebelas Maret Surakarta*. E-Book ini mengkaji tentang representasi simbol-simbol remaja putri metropolitan menggunakan metode semiotika Roland Barthes dalam iklan cetak produk *fashion* yang berada di majalah Gadis edisi Agustus – September 2009. Skripsi digunakan



sebagai tinjauan dikarenakan kesamaan pembahasan terkait tanda-tanda yang direpresentasikan oleh *fashion* dengan analisis semiotika Roland. Perbedaan dengan penelitian terletak pada penelitian yang berfokus dengan iklan cetak, sedangkan penelitian ini terfokus pada makna *fashion* generasi z dalam film *Sunshine Becomes You*.

4. Buku Malcom Bernard diterjemahkan oleh Idi Subandi Ibrahim berjudul *Fashion Sebagai Komunikasi*, tahun 2011. Buku mengkaji tentang *fashion* sebagai cara mengkomunikasikan identitas kelas, gender, seks, dan sosial. Buku *Fashion Sebagai Komunikasi* merupakan referensi peneliti untuk memahami cara *fashion* mengkomunikasikan sebuah identitas.
5. Buku Kris Budiman yang berjudul *Semiotika Visual*, tahun 2011. Buku ini mengkaji tentang relasi tanda-tanda dan cara pemaknaan berdasarkan ilmu semiotika. Buku *Semiotika Visual* merupakan referensi peneliti untuk mengetahui dan memahami pola semiotika dalam mengungkap sebuah makna.
6. Buku Reynaldi Satrio Nugroho yang berjudul *Pengantar Teori Generasi Strauss-Howe* 2016. Buku ini mengkaji tentang pengelompokan generasi, perbedaan pola pikir serta menerangkan pemikiran tentang *Strauss-Howe* yang membahas tentang teori generasi. Buku ini merupakan tinjauan untuk menentukan proses pengelompokan generasi dalam berperilaku sehingga peneliti dapat mengetahui kategorisasi generasi z sebagai generasi yang baru.
7. Buku Elisabeth T.Sentosa yang berjudul *Raising Children in Digital Era*, tahun 2009. Buku ini mengkaji tentang kehadiran generasi digital sebagai generasi yang erat kaitannya dengan kecanggihan teknologi dan keterbukaan

informasi yang berdampak pada psikologi sebuah generasi. Buku *Raising Children in Digital Era* merupakan tinjauan untuk menentukan katagorisasi generasi z dan perilaku generasi z sebagai generasi yang lekat dengan teknologi.

## **F. Kerangka Pikir**

### **1. Generasi Z**

Setiap populasi generasi yang muncul umumnya dalam kurun setiap lima belas sampai delapan belas tahun terakhir memiliki indikator demografik yang berbeda dengan generasi sebelum dan setelahnya. Pengelompokan pada setiap generasi tersebut disebut dengan *cohort*.<sup>5</sup> Indikator pada setiap generasi meliputi perbedaan kepercayaan, keyakinan, karier, keseimbangan kerja, keluarga, peran gender dan lingkungan pekerjaan.

Pengertian generasi secara etimologis, berarti keturunan yang mempunyai hubungan darah. Sedangkan secara terminologis, generasi adalah kelompok, golongan, angkatan, kaum yang hidup dalam jangka waktu tertentu.<sup>6</sup>

Katagori generasi yang lahir setelah perang dunia kedua dan berhubungan dengan masa kini menurut teori generasi oleh Strauss dan Howe, yaitu:

#### **1. Baby Boomer (lahir tahun 1946 – 1964)**

Generasi yang lahir setelah Perang dunia II memiliki banyak saudara, akibat dari banyaknya pasangan yang berani untuk mempunyai banyak

---

<sup>5</sup> Elizabeth T. Santosa, *Raising Children in Digital Era*, (Jakarta, Rineka Cipta, 2009), 20

<sup>6</sup> Endang Sumantri, *Pembinaan Generasi Muda*, (Bandung, Remaja Rosdakarya, 2012), 11

keturunan. Generasi yang adaptif, mudah menerima dan menyesuaikan diri. Dianggap sebagai orang lama yang mempunyai pengalaman hidup.

## 2. Generasi X (lahir tahun 1965-1980)

Generasi X merupakan awal dari penggunaan PC (*personal computer*), *video games*, dan internet. Penyimpanan datanya menggunakan *floppy disk* atau *disket*. MTV dan video games sangat digemari masa ini. Menurut hasil penelitian yang dilakukan oleh Jane Deverson, sebagian dari generasi ini memiliki tingkah laku negatif seperti tidak hormat pada orang tua, mulai mengenal musik punk, dan mencoba menggunakan ganja.

## 3. Generasi Y (lahir tahun 1981-1994)

Dikenal dengan sebutan generasi *millennial* atau milenium. Ungkapan generasi Y mulai dipakai pada editorial Koran besar Amerika Serikat pada Agustus 1993. Generasi ini banyak menggunakan teknologi dengan komunikasi instan seperti email, SMS, instan *messaging* dan media sosial.

## 4. Generasi Z (lahir tahun 1995-2010)

Disebut juga *net generation* atau generasi internet. Mereka mampu mengaplikasikan semua kegiatan dalam satu waktu (*multitasking*) seperti menggunakan ponsel dengan sosial media, browsing dengan PC, dan mendengarkan musik menggunakan *headset*. Apapun yang dilakukan kebanyakan berhubungan dengan dunia maya. Sejak kecil mereka sudah

mengenal teknologi dan akrab dengan *gadget* canggih yang secara tidak langsung berpengaruh terhadap kepribadian mereka.<sup>7</sup>

*Generation Theory* awalnya berkembang di Amerika Serikat. Para pengamat yang mencetuskan teori generasi beranggapan bahwa orang-orang yang lahir di masa tertentu memiliki kemiripan karakteristik satu sama lain. Hal ini bisa terjadi karena masing-masing kelompok generasi mendapatkan informasi perkembangan teknologi, tren, dan gaya hidup yang hampir sama. Kemiripan itu dapat terwujud meski setiap individu dibatasi oleh perbedaan tempat tinggal, latar belakang kehidupan, pendidikan, dan budaya.

Elizabeth T. Santosa menyebutkan beberapa indikator anak-anak yang termasuk dalam Generasi z atau *Generasi Net*:

Memiliki ambisi besar untuk sukses. Cenderung praktis dan berperilaku instan. Cinta kebebasan dan memiliki percaya diri tinggi. Generasi z sangat menyukai kebebasan berpendapat, kebebasan berkreasi, kebebasan berekspresi. Generasi z termasuk dalam generasi yang kritis dalam berpikir, dan detail dalam mencermati suatu permasalahan atau fenomena. Berkeinginan besar untuk mendapatkan pengakuan. Setiap orang pada dasarnya memiliki keinginan agar diakui atas kerja keras, usaha, kompetensi yang telah didedikasinya.<sup>8</sup>

### **1. Memiliki Ambisi Besar Untuk Sukses.**

Generasi z merupakan generasi yang hidup di era persaingan yang ketat di segala bidang. Hal tersebut menuntut generasi z untuk bersaing demi mendapatkan kesuksesan. Kesadaran tentang dunia yang lebih terbuka untuk mencoba segala hal menjadi ambisi generasi z untuk mencapainya. Kesuksesan

---

<sup>7</sup> Reynaldi Satrio Nugroho, *Pengantar teori generasi Strauss-Howe*, (Bandung, Institut Teknologi Bandung, 2016), 3

<sup>8</sup> Elizabeth T. Santosa, *Raising Children in Digital Era*, (Jakarta, Rineka Cipta, 2009), 21



yang sesungguhnya ingin dicapai generasi z yaitu pengakuan diri serta kehidupan yang penuh dengan kesenangan.

Menurut survei PR *Newswire* dan *Monster Worldwide*, sebagian besar Generasi Z percaya bahwa mereka adalah penentu hidup mereka sendiri. Sebanyak 76% percaya bahwa mereka pemilik dari karir mereka sendiri. 49% dari Generasi z punya keinginan besar berwirausaha.<sup>9</sup>

Survei diatas menunjukkan keinginan generasi z sebagai generasi yang mandiri. Kehadiran tren ketidakpastian kerja dikarenakan banyaknya pencari kerja dibandingkan lapangan kerja menyebabkan generasi z memilih menjadi wirausaha yang lebih bebas dalam berkreasi dan berinovasi. Hal tersebut mengakibatkan generasi z dituntut untuk multitasking dalam segala hal sehingga dapat bersaing dalam dunia nyata dan maya.

## **2. Cenderung menyukai hal yang detail.**

Generasi z merupakan generasi yang dekat dengan teknologi informasi.<sup>10</sup> Kedekatannya dengan media menjadikan generasi z lebih kritis dalam menerima sebuah informasi. Kecanggihan teknologi dan koneksi internet merupakan alat untuk generasi z mencari keberadaan sumber informasi yang lebih aktual. Pengaruh pemikiran yang cenderung mencari membuat generasi z merupakan generasi yang dapat dikategorikan sebagai generasi yang cenderung lebih detail dalam menyikapi sesuatu.

Keterkaitan kritis dalam hal *fashion* dapat dilihat dari cara berpakaian generasi z. Melalui asesoris yang dipakai demi menampilkan sosoknya sesuai gender, gagasan, serta pandangannya terhadap lingkungan.

---

<sup>9</sup> <http://youthproactive.com/201611/reportase/generasi-z-anak-muda-berprestasi/> diakses pada 22 Mei 2017

<sup>10</sup> Elizabeth T. Santosa, *Raising Children in Digital Era*, (Jakarta, Rineka Cipta, 2009), 22

### 3. Berkeinginan besar untuk mendapatkan pengakuan.

Generasi z merupakan generasi yang hidup di era pencitraan. Citra adalah sebuah gambaran atau kesan yang disebabkan oleh sesuatu yang ditangkap oleh indra penglihatan.<sup>11</sup> Gaya hidup di abad generasi z penampilan merupakan identitas suatu individu atau kelompok. Citra dikaitkan dengan penampilan erat kaitannya dengan status sosial. Penampilan juga menggambarkan pembuktian kelayakan individu terhadap komunitasnya. Hadirnya selebriti yang dibentuk secara instan dihadirkan untuk menjadi panutan kalangan muda, dan gaya hidup *glamour*, serta hal-hal yang menjanjikan kesenangan yang bersifat abstrak.

Generasi z cenderung memiliki pendapat pribadi dan tahu tentang keinginan mereka. Sehingga generasi z tidak lagi mengikuti selera orang tua dalam hal memilih pakaian, peralatan sekolah, bahkan perabot untuk kamarnya.<sup>12</sup> Suara generasi ini bahkan punya pengaruh dalam pengambilan keputusan dalam keluarga. Generasi z juga lebih menyukai panutan yang tampak seperti dirinya, berbeda dengan generasi terdahulu yang menyukai model atau orang-orang ternama dengan standar fisik yang cukup tinggi.

Setiap orang pada dasarnya memiliki keinginan agar diakui atas kerja keras, usaha, kompetensi yang telah didedikasikannya. Terlebih generasi z cenderung ingin diberikan pengakuan dalam bentuk *reward* (pujian, hadiah, sertifikat, atau penghargaan), karena kemampuan dan eksistensinya sebagai

---

<sup>11</sup> Alex Sobur, *Semiotika Komunikasi*, (Bandung ; Remaja Rosdakaya, 2009), 35

<sup>12</sup> Elizabeth T. Santosa, *Raising Children in Digital Era*, (Jakarta, Rineka Cipta, 2009), 22

individu yang unik.<sup>13</sup> Generasi z peduli terhadap penampilannya demi mendapatkan pengakuan masyarakat tentang keberadaanya.

#### **4. Cenderung praktis dan berperilaku instan.**

Generasi z atau yang biasa disingkat Gen-z dikenal dengan gaya hidupnya yang lebih praktis. Mengutamakan hasil daripada proses menjadikan generasi z merupakan generasi yang diuntungkan dengan kehadiran teknologi. Mereka sering menggampangkan hal-hal dalam kehidupannya. Kehadiran teknologi menjadikan generasi z merupakan generasi yang dimanjakan oleh hal-hal yang di kerjakan oleh mesin.

Mereka tidak menyukai berlama-lama meluangkan proses panjang mencermati suatu masalah. Hal ini disebabkan anak-anak ini lahir dalam dunia yang serba instan.<sup>14</sup>

Kecenderungan generasi z dalam mengakses internet menjadikan generasi z adalah generasi yang cenderung tidak sabaran, ingin menyelesaikan masalah menggunakan cara-cara instan sesuai dengan kebiasaanya dalam berkomunikasi dan menyelesaikan masalah melalui dunia maya yang serba cepat dan praktis.

#### **5. Cinta kebebasan dan memiliki percaya diri tinggi. Generasi z menyukai kebebasan.**

Perkembangannya generasi z diikuti dengan perkembangan teknologi yang semakin mutakhir. Sehingga generasi z merupakan generasi yang memiliki kedekatan dengan informasi yang berbasis digital dan pesan elektronik. Generasi z merupakan tipe generasi yang mencari sebuah informasi. Kemajuan teknologi menjadikan generasi z mengandalkan internet sebagai alat untuk mencari segala

---

<sup>13</sup> Elizabeth T. Santosa, *Raising Children in Digital Era*, (Jakarta, Rineka Cipta, 2009), 24

<sup>14</sup> Ibid, 23



yang berkaitan dengan kebutuhannya. Perbedaan yang paling mencolok dari generasi sebelumnya adalah cara berkomunikasi. Tidak seperti generasi millennial yang berkomunikasi dengan teks, generasi z berkomunikasi dengan gambar. Mereka lebih memilih video atau gambar ketimbang membaca tulisan panjang. Mereka berekspresi dengan *emoticon* atau *emoji*.<sup>15</sup>

Multikulturalisme adalah gejala pada seseorang atau suatu masyarakat yang ditandai oleh kebiasaan menggunakan lebih dari satu kebudayaan.<sup>16</sup> Pemahaman tentang budaya yang baru dan keinginan untuk bebas dari segala peraturan yang bersifat kaku dan mengekang menjadikan generasi z menganggap bahwa budaya baru merupakan budaya yang pantas untuk dimiliki setiap orang.

Generasi z terkenal dengan kemandiriannya dalam bertindak dan bertingkah laku. Sehingga generasi z dapat dikategorikan sebagai generasi yang individualis dikarenakan generasi z lebih menyukai hal-hal yang bernuansa multimedia dibandingkan kegiatan sosial secara langsung.

Dalam dunia *fashion* generasi z merupakan generasi yang berani menampilkan gaya berbusana sebagai cerminan identitasnya dengan mencampurkan gaya berbusana masa lalu dengan gaya masa kini. Memberikan nama terhadap gaya yang mereka hasilkan sehingga menjadi tren kalangan generasi muda lainnya.

Generasi z menunjukkan ciri-ciri di antaranya memiliki kemampuan tinggi dalam mengakses dan mengakomodasi informasi sehingga mereka mendapatkan kesempatan lebih banyak dan terbuka untuk mengembangkan dirinya. Generasi z

---

<sup>15</sup> Reynaldi Satrio Nugroho, *Pengantar teori generasi Strauss-Howe*, (Bandung, Institut Teknologi Bandung, 2016), 10

<sup>16</sup> Subandi Ibahim, *Budaya populer sebagai media komunikasi*, (Jalasutra, Yogyakarta, 2011) 120

tidak lagi terlibat secara fisik dengan orang lain, tetapi lebih banyak berkomunikasi melalui dunia maya. Melalui dunia maya generasi z mencoba menunjukkan identitasnya melalui sosial media sebagai bentuk eksistensinya terhadap masyarakat.

Kebebasan berpendapat, kebebasan berkreasi, kebebasan berekspresi, dan lain sebagainya. Mereka lahir di dunia yang modern, dimana sebagian besar dari mereka tidak menyukai pelajaran yang bersifat menghafal.<sup>17</sup> Mereka lebih menyukai pelajaran yang bersifat eksplorasi. Anak-anak pada generasi ini mayoritas memiliki kepercayaan diri yang tinggi. Mereka memiliki sikap optimis dalam banyak hal.

Penampilan menuntut generasi muda untuk mempercantik dirinya dengan barang-barang yang menawarkan gaya hidup dengan budaya selera di seputar perkembangan tren busana, problema gaul, *shopping*.<sup>18</sup> Sehingga terlahirlah budaya konsumtif yang berorientasi gaya hidup *fun*. Generasi muda yang terlahir didalam katagori generasi z merupakan generasi yang peduli terhadap segala yang mereka pakai sebagai bentuk pengakuan diri terhadap masyarakat.

Gencarnya arus globalisasi yang didukung kecanggihan teknologi melatar belakangi terbentuknya budaya instan. Hadirnya internet genggam yang berinovasi di setiap harinya menjadikan informasi yang masuk ke generasi Indonesia semakin rawan. Hadirnya dunia selebriti yang terkesan sebagai kehidupan yang penuh dengan glamor menjadikan generasi muda berbondong-bondong untuk eksis di media yang disediakan oleh para kapitalis. Budaya instan

---

<sup>17</sup> Elizabeth T. Santosa, *Raising Children in Digital Era*, (Jakarta, Rineka Cipta, 2009), 24

<sup>18</sup> Subandi Ibahim, *Budaya Populer Sebagai Media Komunikasi*, (Jalasutra, Yogyakarta, 2011) 151

merupakan budaya mengesampingkan proses dan lebih melihat sebuah hasil. Mengesampingkan keahlian dan mengedapankan eksistensi.

Penelitian terfokus pada generasi z, dikarenakan film *Sunshine Becomes You* merupakan film yang merepresentasikan tentang generasi yang hidup dengan kemewahan, pendidikan tinggi, serta gaya hidup yang penuh dengan kepedulian terhadap penampilan.

Film *Sunshine Becomes You* merupakan film yang menggambarkan tentang kehidupan generasi remaja menuju dewasa. Masa remaja generasi muda akan mengalami perkembangan fisik dan kejiwaan menuju kedewasaan seperti perkembangan tubuh, pemikiran, dan emosional. Generasi muda di masa dewasanya memiliki beban psikologis dan tanggung jawab dalam segala perilaku dan perbuatan mereka.

## **2. *Mise En Scene***

Film terbentuk dibentuk oleh dua unsur yaitu unsur naratif dan sinematik. Unsur naratif berhubungan dengan aspek cerita atau tema dari sebuah film. Sedangkan unsur sinematik merupakan aspek-aspek teknis yang berkaitan dengan pembuatan film. Unsur-unsur dalam cerita tidak terlepas dari tokoh, masalah, konflik, lokasi, waktu, serta lainnya. Unsur sinematik terbagi menjadi empat elemen yaitu *mise on scene*, sinematografi, *editing*, dan tata suara.<sup>19</sup> Kedua unsur dalam film merupakan aspek penting yang tidak bisa terpisah satu sama lain.

---

<sup>19</sup> Himawan Pratista, *Memahami Film*, (Yogyakarta ; Homerian Pustaka, 2008), 1

*Mise En Scene* berasal dari bahasa Prancis yang mempunyai arti *putting in the scene*. Definisi dari *mise en scene* dalam buku Brodwell dan Thompson (2008) adalah

Segala unsur sinematik yang terlihat di depan kamera. *Mise en scene* sangat berperan penting dalam sebuah film karena menjadi hampir separuh dari kekuatan film. *Mise en scene* terdiri dari empat aspek utama yaitu; *Setting*, kostum dan tata rias, pencahayaan, dan pemain serta pergerakannya/*acting*.<sup>20</sup>

Penelitian dalam film *Sunshine Becomes You* yang merepresentasikan *fashion* sebagai identitas generasi Z dapat dibaca dengan tanda-tanda yang terdapat dalam kostum. Kostum mampu mewujudkan tiga dimensi tokoh (psikologis, fisiologi dan sosiologis) sesuai dengan naskah. Kostum adalah bagian dari aktor yang memerankan sebuah cerita. Kostum adalah semua yang dikenakan oleh pemainnya seperti busana, topi, tongkat, perhiasan dan sebagainya.

Fungsi kostum dikatakan sebagai karakter pembentuk aktor meliputi petunjuk ruang dan waktu, status sosial, kepribadian pelaku cerita, warna sebagai simbol, motif penggerak cerita, *image* (citra).<sup>21</sup>

Kostum dalam penelitian *Sunshine Becomes You* menghadirkan tanda-tanda yang dapat dibaca. Peneliti memilih penelitian terfokus pada kostum tokoh Alex, Mia, dan Ray dalam tokoh utama film *Sunshine Becomes You* dikarenakan pembatasan masalah terkait dengan penggunaan kostum tokoh untuk menghasilkan sebuah makna *fashion* generasi Z melalui identitas yang ditampilkan dalam film *Sunshine Becomes You*.

---

<sup>20</sup> Himawan Pratista, *Memahami Film*, (Yogyakarta ; Homerian Pustaka, 2008), 61

<sup>21</sup> Ibid, 28



### 3. *Fashion*

Film *Sunshine Becomes You* yang memperlihatkan tata cara berpakaian menunjukkan bahwa sebuah film dapat menuturkan nilai-nilai tentang *fashion*. *Fashion* merupakan gaya berpakaian yang dapat ditemukan melalui kostum pada tokoh yang berperan didalam sebuah film.

*Fashion* memiliki nama lain yaitu *fesyen* yang berarti sesuatu kegiatan yang dilakukan seseorang. *Fesyen* didefinisikan sebagai sesuatu bentuk dan jenis tata cara atau cara bertindak. Kata *fashion* terkait dengan kata latin *factio* yang berarti membuat. Bahasa modern mengubah kata *factio* beralih menjadi *faksi*. *Faksi* mengacu pada konflik diantara kelompok-kelompok kepada para penguasa dan yang melaksanakan kekuasaan oleh kelompok-kelompok yang berbeda.<sup>22</sup>

*Fashion* seringkali digunakan sebagai bentuk gagasan atau pembeda sebuah kelompok demi mendapatkan perhatian dari lingkungannya. Masyarakat kontemporer barat, kerap menggunakan kata *fashion* sebagai sinonim dari istilah dandanan, gaya, dan busana.

*Fashion* merupakan bentuk komunikasi non verbal. Melalui pakaian dan asesorisnya *fashion* menyampaikan pesan kepada lingkungan sekitarnya.

Dalam kata-kata Thomas Carlyle menyatakan bahwa pakaian menjadi perlambang jiwa (*emblems of the soul*). Pakaian dapat menunjukkan siapa pemakainya. Pakaian merupakan pernyataan diri seseorang.<sup>23</sup>

Orang-orang yang berinteraksi akan menafsirkan penampilan seolah-olah pengguna pakaian secara sengaja sedang membuat suatu pesan. Pernyataan ini menghadirkan fungsi pakaian sebagai alat komunikasi.

*Fashion* merupakan rangkaian sesuatu yang baru, dapat dilihat sebagai bentuk, warna, tekstur, dan terus saling menggantikan. *Fashion*

---

<sup>22</sup> Malcom Bernard, *Fashion sebagai Komunikasi*, (Yogyakarta, Jalasutra , 2007), 7

<sup>23</sup> Ibid, 57

memunculkan sistem penandaan yang menjadi tempat pembentukan dan pengkomunikasian tatanan sosial<sup>24</sup>

Rangkaian tersebut memunculkan tanda yang dapat dilihat sebagai pesan yang dapat dibaca sesuai dengan lingkungan yang mempengaruhinya. Rangkaian sesuatu yang baru mengadopsi dari rangkaian yang lama sehingga menjadi sebuah perbedaan dalam pengartiannya.

*Fashion* dalam sebuah film memunculkan sistem penandaan yang menjadi tempat pembentukan dan pengkomunikasian tatanan sosial. *Fashion* dianggap sebagai salah satu makna yang diinginkan oleh individu atau kelompok sosial dalam mengkomunikasikan kedudukan mereka.

*Fashion* adalah suatu sistem penanda dari perubahan budaya menurut suatu kelompok atau adat tertentu. Bisa juga sebagai strata pembagian kelas, status, pekerjaan dan kebutuhan untuk menyeragamkan suatu pakaian yang sedang mereka. *Fashion* mengandung butir-butir yang menggambarkan perbedaan satu kelompok dengan kelompok lain dan pada keadaan yang sama *fashion* digunakan untuk mengidentifikasi kesamaan nilai didalam suatu kelompok. Melalui *fashion* pengguna menggambarkan karakter dirinya berupa tanda-tanda yang ditujukan kepada lingkungannya sebagai bentuk pengakuan diri.

Identitas yang dimaksud adalah sebuah pencitraan, pengakuan jati diri, dan ide-ide yang disiratkan ke dalam sebuah media melalui ciri-cirinya.<sup>25</sup> Identitas tersebut adalah bagian dari makna-makna yang dimunculkan dengan

---

<sup>24</sup> Malcom Bernard, *Fashion sebagai Komunikasi*, (Yogyakarta, Jalasutra , 2007), 30

<sup>25</sup> Graeme Burton, *Media dan Budaya Populer*, (Yogyakarta, Jalasutra , 2012), 78

merepresentasikan kelompok-kelompok tertentu dalam masyarakat dengan cara-cara tertentu.

Dari keterangan diatas dapat di definisikan *fashion* mencerminkan identitas keberadaan suatu kelompok di dalam masyarakat yang memiliki beragam identitas. *Fashion* merupakan sebuah tanda yang dapat dibaca sebagai bentuk gagasan serta pandangan kepada masyarakat.

Gaya dalam penelitian makna *fashion* generasi z dalam film *Sunshine Becomes You* terfokus pada pembahasan *fashion* tokoh Mia, Alex, dan Ray dengan menekankan kepada pencitraan yang dapat dimaknai sebagai sebuah tanda generasi z. Melalui penampilan, generasi z membawa sebuah pemikiran baru tentang arti hidup. Generasi z dianggap sebagai kelompok yang mengawali perubahan suatu budaya berdasarkan apa yang ditampilkan melalui tubuhnya.

#### **4. Semiotika**

Pada hakekatnya film, semua film adalah dokumen sosial dan budaya yang membantu mengkomunikasikan zaman ketika film dibuat. Salah satu fungsi film adalah sebagai alat komunikasi yang digunakan para individu dan kelompok untuk mengirimkan pesan dan menerima pesan.<sup>26</sup> Pesan yang disampaikan memiliki tanda-tanda yang dapat dibaca dengan menggunakan teori semiotika.

Dalam definisi Saussure (Sobur : 2003) semiologi merupakan sebuah teori yang mengkaji kehidupan tanda-tanda ditengah masyarakat. Tujuannya adalah untuk menunjukkan bagaimana terbentuknya tanda-tanda beserta kaidah-kaidah

---

<sup>26</sup> Subandi Ibahim, *Budaya populer sebagai media komunikasi*, (Jalasutra, Yogyakarta, 2011) 190



yang mengaturnya.<sup>27</sup> Tanda adalah sesuatu yang mewakili sesuatu yang lain yang dapat berupa pengalaman, pikiran, perasaan, gagasan, dan lain-lain. Maka, yang dapat menjadi tanda sebenarnya bukan hanya bahasa saja, melainkan berbagai hal yang melingkupi kehidupan ini, walaupun harus diakui bahwa bahasa adalah sistem tanda yang paling lengkap dan sempurna.<sup>28</sup> Semiotika digunakan untuk menganalisis suatu tanda dalam konteks skenario, gambar, teks, dan adegan film sehingga dapat dimaknai.<sup>29</sup> Pemahaman mengenai makna suatu tanda bergantung kepada pengalaman, pendidikan seseorang dalam memaknai sebuah tanda.

Ferdinand de Saussure (1857-1913) yang berasal dari Swiss dan Charles Sanders Pierce (1839-1914) yang berasal dari Amerika merupakan ahli semiotika struktural yang mempelopori teori semiotika modern. Prinsip Saussure mengacu terhadap sebuah penanda (*signifier*) dan petanda (*signified*). Penanda menurut Saussure adalah bunyi, suara, coretan, atau sesuatu yang memiliki aspek material (bisa dibaca) yang memiliki makna. Petanda memiliki arti pikiran atau konsep aspek mental dari bahasa. Hubungan antara keberadaan fisik tanda dan konsep mental dinamakan signifikasi (*signification*) yang memiliki arti upaya dalam memberikan makna terhadap dunia.<sup>30</sup> Suatu penanda tanpa petanda tidak berarti apa-apa dan karena itu tidak merupakan tanda. Sebaliknya, suatu petanda tidak mungkin disampaikan atau ditangkap lepas dari penanda.

Roland Barthes merupakan filsuf yang melanjutkan pemikiran tentang semiotika Saussure. Pengkajian tentang semiotika menghasilkan pemikiran

---

<sup>27</sup> Alex Sobur, *Semiotika Komunikasi*, (Bandung ; Remaja Rosdakarya, 2009),129

<sup>28</sup> Burhan Nurgiyantoro, *Teori Pengkajian Fiksi*, (Yogyakarta: Gadjah Mada University, 1995), 40

<sup>29</sup> Kurniawan, *Semiologi Roland Barthes*, (Magelang : yayasan Indosiatra,2001),49

<sup>30</sup> Alex Sobur, *Semiotika Komunikasi*, (Bandung; Remaja Rosdakarya, 2003), 43

tentang makna denotasi dan konotasi yang kemudian mengarah kepada mitos. Salah satu wilayah penting yang dirambah Barthes dalam studinya tentang tanda adalah peran pembaca (*the reader*).

Peran pembaca menurut Barthes dalam buku *Imaji, Musik, dan Teks* (2010) adalah kematian bagi pengarang. Pengarang dianggap sebagai intitusi. Kematian pengarang dikarenakan anggapan tentang sebuah karya adalah hasil dari pemikiran pengarang. Sedangkan pembaca sedang mengkritisi sebuah hasil karya dari objek yang dibaca. Film bersifat tanda, dan apabila peneliti mencari makna dari pembuat, maka pemaknaan sebuah tanda akan selesai atau terbatas.<sup>31</sup>

Peneliti mengkaji film *Sunshine Becomes You* dengan menggunakan analisis semiotika Roland Barthes. Teori Roland Barthes menggunakan teknik yang menjelaskan tentang signifikasi dua tahap yaitu tahap pertama adalah hubungan *signifier* dan *signified* dalam sebuah tanda terhadap realitas eksternal. Hal itu yang disebut konotasi dan denotasi.

Denotasi dapat diartikan sebagai makna yang paling nyata dalam sebuah pembacaan tanda. Makna denotasi merupakan makna yang bersifat langsung. Denotasi dapat diartikan sebagai kamus dari sebuah kata atau terminologi atau obyek (*literal meaning of a term or object*).

Konotasi adalah gambaran interaksi yang terjadi ketika tanda bertemu dengan perasaan atau emosi serta nilai-nilai kebudayaan yang terkandung dari pihak yang melihat tanda. Konotasi dapat diartikan sebagai makna-makna kultural

---

<sup>31</sup> Roland Barthes, *Imaji, Musik dan Teks*, (Yogyakarta; Jalasutra, 2010), 150

yang melekat pada sebuah terminologi (*the cultural meanings that become attached to a term*).

Ketertarikan penelitian terhadap teori Barthes dikarenakan teori Barthes tidak bisa dilepaskan dari teori mitos. Mitos sendiri adalah konotasi yang telah berbudaya di masyarakat. Menurut Barthes mitos bukan hanya berisi tentang sebuah konsep, atau ide-ide yang tergambarkan didalam objek, melainkan sebuah pesan yang dapat dimaknai dengan melihat secara keseluruhan. Barthes mengatakan mitos adalah refleksi modern dari tema, plot, dan karakter. Mitos membawa kita kepada pembentukan gaya hidup dan tren sosial. Film *Sunshine Becomes You* merupakan film yang merepresentasikan gaya berpakaian sebagai tren sosial, dan gaya hidup kaum muda era generasi z.

Barthes menuturkan bahwa, signifikasi tidak hanya terpatok pada sebuah bahasa. Kehidupan sosial dalam sebuah film merupakan sebuah sistem tanda tersendiri.<sup>32</sup> Tanda yang diberikan dalam sebuah film bukan hanya terpatok pada sebuah dialog. Tanda dapat di representasikan dalam sebuah *scene* atau *shot* yang ada di dalam sebuah film. Hal itu diperkuat dengan sebuah penanda di dalam sebuah sistem mitos dan kesatuan antara penanda dan petanda dalam sistem disebut penandaan. Pembacaan sebuah tanda yang bersifat citrawi dalam teori Barthes peneliti harus lebih dulu membedakan dua buah tipe pesan yang terkandung dalam sebuah citra, yaitu pesan harfiah dan pesan simbolik.

---

<sup>32</sup> Yoyon Mudjiono, Kajian Semiotika Dalam Film, Jurnal Ilmu Komunikasi Fakultas Dakwah IAIN Sunan Ampel, 2011

Makna dari pesan harfiah merupakan tataran denotasi citra yang berfungsi untuk menaturalkan pesan simbolik. Sedangkan, pesan simbolik merupakan tataran konotasi yang keberadaanya didasarkan atas kode budaya tertentu.

| Bahasa                       | Mitos                              |
|------------------------------|------------------------------------|
| Penanda ( <i>signifier</i> ) | Bentuk ( <i>form</i> )             |
| Petanda ( <i>signified</i> ) | Konsep ( <i>concept</i> )          |
| Tanda ( <i>sign</i> )        | Penandaan ( <i>signification</i> ) |

Tabel 1 : *Hubungan bahasa dan mitos*  
 Sumber : Artur Asa Berger, Tanda-tanda dalam kebudayaan kontemporer,2000,56

Dari tabel diatas dapat dipahami bahwa keberadaan penanda dan petanda membentuk sebuah tanda. Kemudian dari tanda tersebut, terbentuklah sebuah penanda dan petanda baru. Penanda dan petanda baru tersebut apabila dilihat dari segi mitos dinamakan penanda (bentuk) dan petanda (konsep). Sedangkan penandaan dapat ditemukan melalui proses perasaan.

|        |   |   |   |
|--------|---|---|---|
| Bahasa | { | <i>Signifier</i><br>(Penanda)                       | <i>Signified</i><br>(Petanda)                       |
|        |   | <i>Denotative Sign</i> (Tanda Denotatif)            |   |
| Mitos  | { | <i>Connotative Signified</i><br>(Penanda Konotatif) | <i>Connotative Signifier</i><br>(Petanda Konotatif) |
|        |   | Penandaan ( <i>Sign</i> )                           |   |

Tabel 2 : *Peta Tanda Roland Barthes*  
 Sumber : Alex Sobur, Semiotika Komunikasi, 2009, 123

Melihat dari tabel diatas dapat disimpulkan bahwa makna denotatif berfungsi sebagai tanda pertama, dan makna konotatif merupakan merupakan tanda kedua yang melalui sistem mitos. Makna denotasi digambarkan sebagai



tanda terhadap sebuah objek, sedangkan makna konotasi adalah bagaimana cara menggambarannya sehingga dapat ditemukan makna dari sebuah tanda.

Pengertian peta tanda menurut Roland Barthes dalam penelitian *Sunshine Becomes You* :

1. *Signifier* (penanda), adalah makna yang muncul ketika ada korelasi dalam asosiasi yang ditandai (*signified*) dan yang menandai (*signifier*). Dalam penelitian film, *signified* merupakan definisi atau keterangan yang tergambar dari *signifier*.
2. *Signified* (petanda), bunyi atau coretan yang bermakna. Penanda adalah aspek material dari bahasa berupa yang dikatakan, didengar, dan apa yang ditulis dan dibaca. Dalam penelitian film, *signifier* merupakan aspek sinematografi berupa *shot* yang dipilih dari *scene*.
3. *Denotative Sign* (tanda denotatif) adalah kesatuan dari bentuk penanda (*signifier*) dan petanda (*signified*). Dengan kata lain petanda adalah gambaran mental, pikiran, dan konsep. Dalam penelitian sebuah film, *denotatif sign* merupakan konsep pemikiran sesuai dengan apa yang ditangkap oleh indra penglihatan dari kumpulan penanda (*shot*) dan petanda (deskripsi) sehingga terciptalah makna secara denotatif. *Denotative sign* juga berperan sebagai penanda konotatif.
4. *Connotative Signifier* (penanda konotatif) adalah bentuk penanda dari sebuah makna yang ingin disampaikan. Penanda konotatif terhubung dengan tanda denotatif. Konsep pemikiran penelitian dalam film, penanda konotatif dan tanda denotatif bersifat sama.

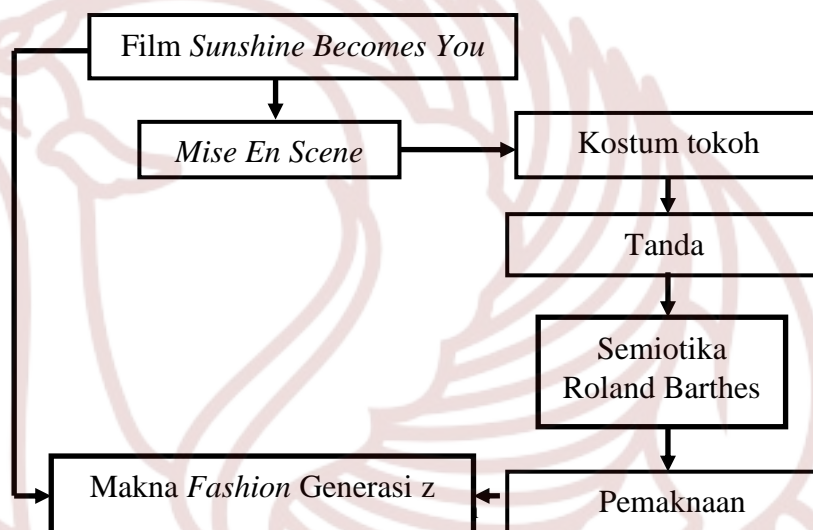


5. *Connotative Signified* (petanda konotatif) adalah petanda yang terhubung dengan penanda konotatif sehingga menghasilkan pemaknaan yang terkait dengan mitos, dan perasaan. Dalam penelitian sebuah film petanda konotatif merupakan ide tentang pemikiran peneliti tentang *fashion* generasi z yang terhubung dengan penanda konotatif.
6. *Sign* (penandaan) adalah makna yang terbentuk dari penggabungan penanda dan petanda konotatif sehingga menghasilkan makna yang sebenarnya. Tanda konotatif dalam film *Sunshine Becomes You* merupakan tanda yang menghasilkan sebuah makna dari penelitian berkaitan dengan makna *fashion* generasi z dalam film *Sunshine Becomes You*.

Tanda dalam sebuah film memiliki makna denotasi dan makna konotasi. Pembacaan tanda denotasi dapat dimaknai oleh para peneliti film sebagai makna yang ditandakan melalui objek yang dilihat. Sedangkan makna konotasi adalah makna yang tersembunyi dari tanda objek yang dilihat. Tanda-tanda yang terdapat didalam film dibaca dengan analisis semiotika Roland Barthes sehingga menghasilkan makna denotasi dan makna konotasi.

## G. Alur Fikir

Alur pikir penelitian yang dimaksudkan adalah urutan dalam melakukan proses analisis dalam penelitian. Alur pikir dalam penelitian makna *fashion* dalam film *Sunshine Becomes You* sebagai berikut :



Tabel 3 : Peta Alur Fikir

Penelitian dimulai dengan mengamati dan memahami film *Sunshine Becomes You* yang berasal dari data primer DVD original film *Sunshine Becomes You*. Sumber data primer yang telah di teliti kemudian direduksi sesuai kebutuhan analisis dengan berpegang kepada kata kunci yaitu *fashion* generasi z melalui kostum dalam film *Sunshine Becomes You*. Reduksi data dilakukan dengan membagi film yang berdurasi 120 menit, 206 *scene* menjadi 7 *scene* untuk menjadi sumber data penelitian dengan memilah beberapa adegan yang terpilih sesuai literatur yang digunakan.

Pemilihan 7 *scene* dari 206 *scene* dikarenakan ketujuh *scene* mencakup keseluruhan kajian berdasarkan penelitian yang mengkaji tentang makna *fashion*

generasi z dalam film *Sunshine Becomes You*. Penelitian 7 *scene* direduksi kembali hingga terpilih menjadi beberapa *shot* yang menggambarkan tentang cara berbusana generasi z khususnya *fashion* yang direpresentasikan dalam film *Sunshine Becomes You* dengan tanda-tanda yang diteliti dengan metode semiotika Roland Barthes. Pemilihan 7 *scene* dapat dijadikan menjadi tolok ukur penelitian dalam film *Sunshine Becomes You* dikarenakan tanda-tanda yang ditemukan dalam pembahasan yang terkait kostum pada tokoh – tokoh utama yang muncul secara berulang di beberapa *scene* lainnya.

Sumber data primer tidak semata-mata menjadi patokan dalam penelitian. Data primer hasil penelitian yang ditemukan di himpun bersama dengan data sekunder yang berasal dari hasil pengamatan buku-buku, artikel maupun jurnal ilmiah, literatur internet, maupun hasil penelitian sebelumnya yang saling terkait.

## **H. Metode Penelitian**

### **1. Objek Penelitian**

Film yang dipilih oleh peneliti sebagai objek penelitian adalah ;

Judul Film : *Sunshine Becomes You*

Produksi : *Hitmaker Studio* dan *E-Motion entertainment*

Tahun Produksi : 2015

Sutradara : Rocky Soraya

Pemeran Utama : Harjunot Ali, Nabilah Ratna Ayu Azalia, Boy William

## 2. Jenis penelitian

Jenis penelitian yang dipakai adalah dengan metode penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif adalah jenis penelitian yang temuan-temuannya tidak diperoleh melalui prosedur-prosedur statistik atau hitungan lainnya.<sup>33</sup> Penelitian kualitatif adalah penelitian yang mendalam dengan mengutamakan kualitas dibandingkan kuantitas. Penelitian ini merupakan studi kajian deskriptif dengan pembacaan dan pemaknaan identitas generasi z melalui tata cara berpakaian para tokoh utama film *Sunshine Becomes You*.

## 3. Sumber Data

Pemahaman mengenai berbagai macam sumber data merupakan bagian yang sangat penting karena ketepatan memilih dan menentukan jenis sumber data akan menentukan ke dalam informasi yang diperoleh.<sup>34</sup> Beragam sumber data bisa dikelompokkan sesuai jenis dan posisinya, sehingga dapat dibagi menjadi data primer dan sekunder. Sumber data penelitian film *Sunshine Becomes You* sebagai berikut :

### a. Data primer

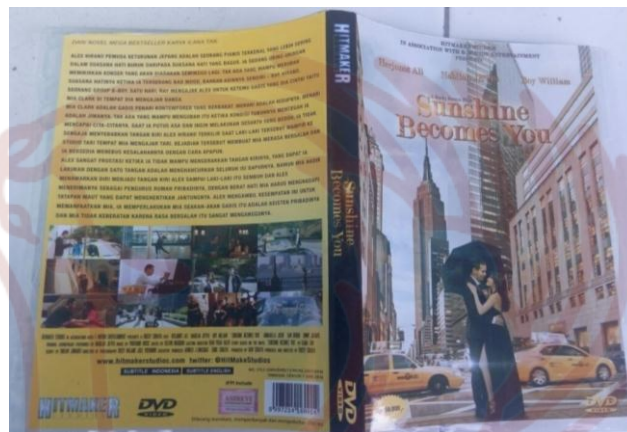
Peneliti mendapatkan data primer dengan menonton berulang-ulang dan mengamati film *Sunshine Becomes You*, setelah proses menonton dan mengamati film, peneliti memilih dan membagi film *Sunshine Becomes You* dari 206 *scene* hingga menjadi 7 *scene*. Peneliti memilih *shot* yang menandakan *fashion* generasi z yang terdapat dari 7 *scene*. *Shot* yang menjadi pilihan peneliti diambil berdasarkan hasil

---

<sup>33</sup> H.B. Sutopo, *Metodologi Penelitian Kualitatif, Dasar Teori dan Penerapannya dalam Penelitian*, (Surakarta: Universitas Sebelas Maret, 2006), hal. 75.

<sup>34</sup> *ibid*, hal. 56.

*capture* dari DVD film *Sunshine Becomes You* yang dirilis pada Agustus 2016. Hasil *capture* berupa *shot* yang nantinya menjadi bahan penelitian sebagai sumber data utama atau data primer.



Gambar 1 : Cover DVD Original Film *Sunshine Becomes You*

## b. Data Sekunder

Data sekunder diperoleh dari pengamatan tentang perkembangan generasi z. Sumber lainnya adalah buku-buku atau artikel tentang *fashion*, generasi z, dan artikel elektronik maupun cetak yang terkait dengan penelitian film *Sunshine Becomes You*. Buku, artikel merupakan data sekunder dalam proses penelitian.

## 4. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan dua metode, yaitu observasi (tidak berperan), dan studi pustaka.

### a. Observasi

Observasi dilakukan dengan mengamati menggunakan laptop dan pengeras suara, serta menggunakan DVD *original* film *Sunshine Becomes You*. Saat melakukan pengamatan film dengan cara menonton film *Sunshine*



*Becomes You* secara berulang-ulang. Hal tersebut dilakukan peneliti agar dapat memahami tentang tanda-tanda didalam film *Sunshine Becomes You*.

#### **b. Studi Pustaka**

Studi pustaka digunakan untuk mempelajari dan memahami buku-buku, jurnal ilmiah, artikel ilmiah, dan hasil penelitian yang sejenis untuk mendapatkan data guna melengkapi observasi yang dilakukan. Studi pustaka bertujuan untuk memperoleh data dan informasi pelengkap yang berkaitan dengan objek penelitian. Data tersebut dapat mendukung berlangsungnya proses penelitian.

Studi pustaka pada penelitian ini diperoleh dari naskah dan dokumen. Naskah digunakan untuk menyelaraskan interpretasi peneliti dengan ide cerita terhadap karakter masing-masing pemain. Dokumen digunakan untuk menyelaraskan interpretasi peneliti dengan program acara. Penyelarasan ini dianggap perlu untuk membantu peneliti dalam menganalisis objek penelitian

### **5. Analisis Data**

Analisis data dalam penelitian ini yaitu data diolah secara deskriptif berdasarkan model metode analisis data interaktif.<sup>35</sup> Data yang diperoleh dari film *Sunshine Becomes You* dari 206 *scene* dan direduksi menjadi 7 *scene* sebagai bahan analisis kemudian diterjemahkan secara deskriptif melalui proses reduksi dan studi pustaka dalam penelitian yang bertajuk makna *fashion* generasi z.

Sejalan dengan hal tersebut, Miles dan Huberman (1994), mengemukakan bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan

---

<sup>35</sup> Lexy J. Moleong, Metodologi Penelitian Kualitatif (Edisi Revisi), (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013), 280.

berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh.<sup>36</sup>

Data yang berasal dari film *Sunshine Becomes You* dianalisis berkali-kali berdasarkan gaya berpakaian tokoh utama sehingga menghadirkan sebuah makna dari tanda-tanda yang dihadirkan hingga mendapatkan data yang tepat sesuai dengan makna *fashion* generasi z.

Terdapat tiga komponen dalam proses analisis yang harus dilakukan pada penelitian kualitatif, yaitu; reduksi data, sajian data, penarikan simpulan dan verifikasi.

#### **a. Reduksi Data**

Reduksi data merupakan proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan, dan transformasi data kasar yang muncul dari catatan-catatan yang ditemukan terkait dengan film *Sunshine Becomes You*, dan *fashion* generasi z. Reduksi data berlangsung secara terus-menerus selama proyek yang berorientasi kualitatif berlangsung. Data yang ditemukan sangat banyak, beragam, dan rumit. Melakukan reduksi data berarti memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya.<sup>37</sup> Data yang diperoleh merupakan data yang masih mentah dan perlu diproses karena tidak semua data merupakan bagian dalam sajian data.

Patokan peneliti membagi film *Sunshine Becomes* menjadi 7 *scene* disebabkan adanya *scene* yang sifatnya repetitif dalam penggunaan kostum di 206 *scene*. 7 *scene* yang terpilih merupakan *scene* yang menampilkan cara

---

<sup>36</sup> Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Alfabeta, 2012), 91.

<sup>37</sup> Ibid, 91

berpakaian para tokoh secara utuh. 7 *scene* direduksi kembali menjadi *shot* untuk dijadikan sumber data primer penelitian.

#### **b. Sajian Data**

Proses sajian data dari penelitian film *Sunshine Becomes You* merupakan perpaduan atau penggabungan informasi dari data yang telah direduksi dan diverifikasi keabsahannya. Sajian data dilakukan untuk mempermudah tahap penarikan simpulan dari penelitian yang telah dilakukan.<sup>38</sup> Penelitian film *Sunshine Becomes You* di sajikan dalam bentuk teks yang berjudul makna *fashion* generasi z dalam film *Sunshine Becomes You*

#### **c. Penarikan Kesimpulan Dan Verifikasi**

Tahap ini diletakkan setelah reduksi dan penyajian data dilakukan. Kesimpulan dalam penelitian kualitatif adalah temuan baru yang sebelumnya belum pernah ada. Penarikan kesimpulan dan verifikasi didapatkan setelah proses pembahasan tentang makna *fashion* generasi z dalam film *Sunshine Becomes You*. Penarikan kesimpulan dan verifikasi dapat berupa deskripsi mengenai makna *fashion* generasi z dalam film *Sunshine Becomes You*.

### **H. Sistematika Penulisan**

Penulisan skripsi ini terdiri dari empat bab. Masing-masing bab dibagi ke dalam sub-bab dengan penulisan sebagai berikut:

---

<sup>38</sup> Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Alfabeta, 2012), 95.

Bab 1 : Berisi mengenai pendahuluan, mencakup latar belakang masalah pemilihan judul, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, tinjauan pustaka, kerangka pikir, metode penelitian, sistematika penulisan.

Bab II : Berisi tentang deskripsi film *Sunshine Becomes You* dari segi sinopsis cerita dan deskripsi tokoh dalam film.

Bab III : Berisi tentang pembahasan yang dibahas dalam kajian ini. Dalam bab ini dibahas tentang makna *fashion* generasi z dengan metode semiotika Roland Barthes dalam film *Sunshine Becomes You*

Bab IV : Berisi kesimpulan penelitian dan saran-saran yang dibuat penulis maupun pembaca.

## BAB II

### BENTUK SAJIAN FILM *SUNSHINE BECOMES YOU*

#### A. Film *Sunshine Becomes You*

*Sunshine Becomes You* adalah film yang diadaptasi dari sebuah novel karya Ilana Tan. Bersama dengan Hitmaker Studio dan E-motion Entertainment, film *Sunshine Becomes You* yang disutradarai oleh Rocky Soraya akhirnya ditayangkan pada akhir 2015. Film *Sunshine Becomes You* bergenre drama roman. Yaitu film yang menceritakan tentang pasangan yang mencintai satu sama lain namun menghadapi banyak ujian dan masalah dari dalam maupun luar yang menghalangi hubungan mereka.<sup>39</sup>



Gambar 2. Sampul film *Sunshine Becomes You* (2015)

Film yang menceritakan tentang kehidupan kaum muda yang memiliki darah Indonesia di kota *New York*, Amerika Serikat. Gaya hidup mewah serta memiliki pola pikir berbeda dalam bertindak dan berperilaku merupakan bentuk identitas generasi z.

---

<sup>39</sup> Himawan Pratista “Memahami Film”, (Yogyakarta : Homerian Pustaka Yogyakarta 2008),25



*Sunshine Becomes You* mendapatkan apresiasi dari para penonton yang ada di Indonesia setelah selama tiga pekan bertahan di bioskop Indonesia dengan total penonton mencapai 313.794 orang.<sup>40</sup> Film yang berdurasi 120 menit banyak diulas di beberapa media terkait dengan pemeran dalam film yang merupakan aktor dan artis yang memiliki banyak fans anak muda di Indonesia.

*Sunshine Becomes You* merupakan salah satu film yang menggambarkan tentang gaya hidup generasi muda yang mempertontonkan kemewahan. Akan tetapi film *Sunshine Becomes You* lebih menunjukkan tentang perilaku generasi Z yang hidup dengan pola pikir masyarakat perkotaan yang hidup di kota New York. Latar belakang para tokoh yang berprofesi di bidang *entertainment* lebih jelas dalam mengungkap tanda tentang makna dari generasi Z melalui pencitraan yang mereka lakukan demi mendapatkan kepopuleran masyarakat.

Peneliti membuat rangkaian plot melalui pembagian sekuen yang berhubungan dengan pokok bahasan penelitian, yaitu makna *fashion* generasi Z.

### **B. Sinopsis film *Sunshine Becomes You***

Alex Hirano, seorang pianis populer keturunan Jepang yang lebih tak jarang dalam suasana hati kurang baik daripada suasana hati yang bagus. Ia sedang uring-uringan memikirkan konser yang akan diadakan seminggu lagi. Tak ada yang sanggup mengubah suasana hatinya dikala ia terserang *bad mood*, bahkan adiknya sendiri Ray, seorang *group* B-Boy. Satu hari, Ray mengundang

---

<sup>40</sup> <http://www.bintang.com/celeb/read/2411615/resmi-ditarik-sunshine-becomes-you-kantongi-313-ribu-penonton-diunduh-pada-20-oktober-2016-pukul-01.13-WIB>

Alex untuk ketemu gadis yang dirinya cintai yaitu Mia Clark ditempat Ray biasa berlatih.

Mia Clark merupakan gadis penari balet kontemporer yang berbakat. Menari merupakan hidupnya. Menari merupakan jiwanya. Tak ada yang sanggup mengubah itu dikala keadaan tubuhnya mencegah ia mencapai cita-citanya. Saat ia putus keinginan serta ingin melakukan sesuatu yang bodoh, ia tak sengaja menyebabkan tangan kiri Alex Hirano patah. Kejadian tersebut membikin Mia merasa bersalah serta ia bersedia menebus kesalahannya dengan tutorial apapun. Mia memperkenalkan diri menjadi tangan kiri Alex hingga laki-laki itu sembuh serta Alex menerimanya sebagai pengurus rumah pribadinya. Dengan berat hati Mia wajib menghadapi tatapan maut yang bisa menghentikan jantungnya. Awalnya Alex Hirano lebih memilih jauh-jauh dari gadis itu -malaikat kegelapan yang membuatnya susah. Kemudian Mia Clark tertawa, serta Alex bertanyanya bagaimana ia bisa berpikir gadis yang mempunyai tawa secerah matahari itu merupakan malaikat kegelapan. Awalnya, mata hitam yang menatapnya dengan tajam serta dingin itu membikin Mia gemetar ketakutan serta berharap bumi menelannya detik itu juga. Kemudian Alex Hirano tersenyum, serta jantung Mia yang malang melonjak serta berdebar begitu keras sampai-sampai Mia takut Alex bisa mendengarnya. Tapi pelan-pelan rahasia yang disimpan Mia terungkap, argumen kenapa ia tak bisa menari di atas panggung megah, argumen ia tak boleh lelah serta argumen kenapa dia tidak boleh jatuh cinta.<sup>41</sup>

---

<sup>41</sup> <http://www.pusatsinopsis.com/2015/09/sunshine-becomes-you-2015.html> diunduh pada 01 April 2017 pada pukul 19.33

### C. Pembabakan Dalam Film *Sunshine Becomes You*.

Cerita film *Sunshine Becomes You* memiliki pembagian sekuen. Peneliti membagi menjadi sepuluh sekuen besar. Pembagian ini dilakukan untuk mempermudah analisis dalam penelitian. Film *Sunshine Becomes You* menggunakan pola linier, dimana waktu berjalan urut dengan runtutan kejadian peristiwa yang digambarkan dalam film. Pembagian adegan-adegan dalam sekuen film *Sunshine Becomes You* yang dijadikan sebagai bahan pembahasan tentang makna *fashion* generasi z diantaranya sebagai berikut :

#### 1. Sekuen 1 : Perkenalan tokoh Mia, Ray, dan Alex

Pengenalan tokoh Mia Clark yang bersiap menuju tempat kerjanya. Dalam perjalanannya Mia mendapatkan *chat* dari Ray yang sama-sama sedang menuju tempat mereka bekerja. Ray dengan memakai mobil *Porsche Carrera 911* menampilkan sosok bahwa Ray adalah pria yang kaya. Pekerjaannya sebagai pengajar di studio yang sama dengan studio Mia menggambarkan Ray dan Mia menjalin hubungan baik sebagai teman.

#### 2. Sekuen 2 : Pertemuan Mia, dan Alex

Pertemuan Alex dan Mia berawal ketika Ray mengajak Alex untuk menemui Mia yang berada di studio. Saat Alex dan Ray menaiki tangga tiba-tiba dari atas tangga tampak Mia yang terguling dan menendang Alex hingga mengakibatkan Alex terlempar. Kesan pertama Alex terhadap Mia mendapatkan kesan yang buruk dikarenakan tangan kiri Alex mengalami luka yang serius. Akibatnya, Alex membatalkan segala konser yang akan diselenggarakan.

### 3. Sekuen 3 : Usaha Mia sebagai asisten pribadi Alex

Mia yang merasa bersalah kepada Alex berusaha untuk membayar kesalahannya dengan menemui Alex dan bersedia untuk menjadi apapun yang Alex minta. Alex yang awalnya menolak akhirnya menerima Mia sebagai asisten tanpa mendapatkan bayaran.

Hari pertama Mia memulai pekerjaannya sebagai asisten yang menyiapkan segala perlengkapan Alex serta mengurus rumah Alex. Mulai dari menyiapkan pakaian, sarapan, hingga membersihkan rumah. Hari pertama merupakan hari yang nahas untuk Mia dikarenakan pekerjaannya yang tidak sesuai dengan permintaan Alex.

Hari berikutnya Mia berusaha bekerja lebih baik setelah belajar dari orang-orang yang pernah bekerja untuk Alex. Pekerjaan Mia berhasil. Alex yang awalnya tidak menyukai masakan Mia, kopi buatan Mia dan tata cara membereskan rumah akhirnya membuat Alex berdecak kagum.

### 4. Sekuen 4 : Usaha Ray dan Alex untuk mendapatkan hati Mia

Alex mengajak Mia pergi ke Juilliard untuk menemui pelatihnya, namun tanpa disangka oleh Alex, ternyata Mia juga lulusan Juilliard. Ketika tiba di Juilliard Alex bergegas menemui pelatihnya dan tanpa disengaja Mia bertemu dengan temannya. Temannya mengajak Mia untuk menemui salah satu gurunya dan gurunya meminta Mia untuk menari disaat kelas sedang dimulai. Alex yang melihat Mia berlari bersama temannya berusaha mengikutinya ke arah studio. Sampainya di studio Alex melihat Mia yang sedang menari dan munculah rasa kagum dari dirinya.



Seusai dari Juilliard, Alex mengajak Mia pergi ke sebuah restoran Itali yang ternyata pemiliknya dekat dengan Alex, disanalah Mia melihat Alex tersenyum untuk pertama kalinya. Bunga cinta mereka tumbuh mulai di hari itu.

Saat Mia mengantarkan Alex pulang ke apartemennya, Mia disambut oleh Ray dan Alex melihat Mia yang berpelukan dengan Ray, hal itu membuat Alex sadar bahwa dirinya bukan orang yang satu-satunya berjuang untuk Mia. Ray mencoba menyusul Alex yang menikmati musik di ruang tamu. Ray mencoba meminta Alex untuk memberikan Mia waktu luang karna Ray ingin mengajak makan malam. Alex mencoba menahan cemburunya dengan mengizinkan Ray untuk mengajak Mia.

Keesokan harinya, Mia dan Lucy berada di restoran Ramsey untuk menghadiri undangan makan malam Ray. Disaat yang bersamaan ternyata Alex berada di tempat tersebut karena undangan makan malam yang diadakan ayahnya.

Alex dan Mia sempat bertemu di bar dengan sedikit perselisihan mulut. Hal itu yang menyebabkan Mia tidak nyaman saat makan bersama dengan Ray dan kawan-kawannya. Mia yang terlihat *bad mood* terlihat dari jauh oleh Alex, Hingga akhirnya Alex dan Mia melakukan obrolan via *handphone* tanpa memperdulikan Ray yang sedang mencurigainya.

##### 5. Sekuen 5 : Alex dan Ray mengetahui Mia yang terserang penyakit

Manager Alex menemukan obat yang ada dirumah Alex dan menyangka bahwa obat itu milik Alex, tapi ternyata itu obat Mia. Alex yang menjemput Mia dengan rencana akan pergi ke pesta menanyakan kepada Mia apakah itu obatnya



dan apakah ada masalah pada jantungnya namun Mia hanya menjawab bahwa itu hanya sekedar vitamin.

Sampai akhirnya di pesta tersebut Mia mendapat serangan dan dibawa pulang kerumah Alex. Paginya barulah Mia menceritakan bahwa ada masalah yang cukup serius pada jantungnya.

6. Sekuen 6 : Mia berusaha mengikuti pentas bersama Dee black company tanpa pengetahuan Alex

Natal telah tiba, Mia yang tengah akrab dengan Alex mulai terlihat ketika Alex mengirimkan boneka kerumah Mia. Hal itu mendapatkan respon positif dari orang tua Mia dan menyuruh Mia untuk menghubungi Alex. Hasilnya, Alex mendapatkan hadiah berupa 3 catatan yang dapat digunakan untuk meminta sesuatu dari Mia.

Setelah kejadian itu, Mia menghilang. Alex yang mencari Mia di tempat Mia bekerja bertemu dengan Lucy dan mengatakan keberadaan Mia. Alex mendapatkan Mia yang telah berlatih untuk mengikuti pentas bersama Dee black. Alex yang sangat khawatir dengan keadaan Mia akhirnya luluh setelah melihat keinginan Mia yang sangat kuat. Akan tetapi penyakit Mia kambuh saat berlangsungnya acara.

7. Sekuen 7 : Penyakit Mia semakin kronis

Kejadian setelah konser menjadikan penyakit Mia semakin kronis. Dokter menyarankan Mia untuk tidak capek akan tetapi diacuhkan oleh Mia. Penyakit jantung yang dialami Mia menyebabkan Mia harus menjalani transplantasi jantung.

#### 8. Sekuen 8 : Mia berusaha menjauh dari Alex

Sebelum Mia melakukan transplantasi jantung, Mia merasa tidak pantas untuk mencintai Alex maka dari itu Mia selalu menghindar dari Alex. Alex yang mencintai Mia berusaha untuk bertemu dengan Mia dengan mendekati orang tua Mia. Mia akhirnya luluh dan ingin menemui Alex untuk terakhir kalinya.

#### 9. Sekuen 9 : Alex mengalami kesedihan yang mendalam

Sampai pada akhirnya hari untuk operasi tiba, dan Mia sukses menjalankan operasinya. Ibu Mia yang merasa keadaan mulai stabil meminta Alex untuk pulang dan beristirahat. Tak lama Alex berada di rumah, Alex mendapatkan kabar melalui telephone bahwa Mia telah tiada. Berita buruk tentang Mia menyebabkan Alex sedih. Alex mengurung dirinya dan berhenti berkarya karena kehilangan pujaan hatinya.

#### 10. Sekuen 10 : Alex mendapatkan hikmah dari kematian Mia

Alex yang mengurung diri di rumah setelah kematian Mia, akhirnya bangkit, ia melakukan konser dan membawakan lagu *sunshine becomes you* yang diterima baik oleh para penggemarnya.

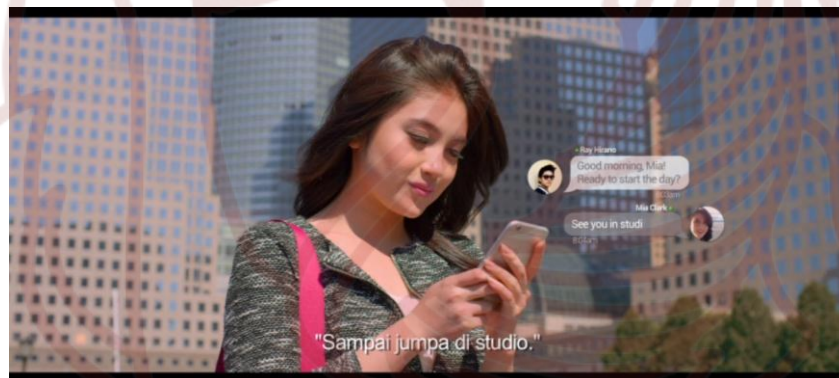
### **D. Tokoh Film *Sunshine Becomes You***

#### **D.1. Mia Clark**

Tokoh Mia Clark merupakan tokoh wanita utama dalam film *Sunshine Becomes you*. Wanita yang diperankan oleh Nabilah Ratna Ayu Azalia yang merupakan seorang wanita yang memiliki karakter periang, cerdas, tapi tertutup

dengan masalah pribadinya. Kepiawaiannya dalam menari sesuai dengan profesinya sebagai guru di studio tari yang ada di kota New York.

Wanita lulusan Juilliard yaitu salah satu Institut seni yang tersohor di kota New York dengan nilai yang memuaskan tidak menjadikan Mia sebagai sosok yang sombong. Kegiatannya sebagai pengajar di salah satu studio di kota New York menjadi pilihan Mia untuk menyalurkan hobinya sebagai penari.



Gambar 3 : Tokoh Mia Clark  
Sumber : Shot pada adegan scene 7 (TC ; 00:01:21)

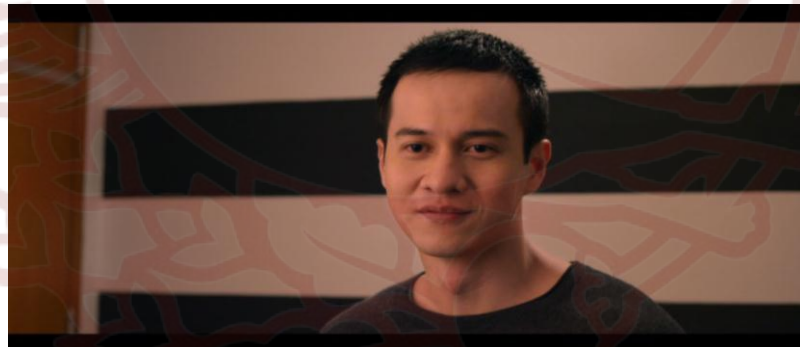
Mia diceritakan sebagai anak angkat dari orang Indonesia – Amerika yang memiliki kisaran umur 20 tahun. Kehidupannya di kota New York sebagai seseorang yang hidup di apartemen sendiri membuatnya harus bekerja keras untuk memenuhi kebutuhannya. Profesinya dan mimpinya sebagai seorang penari menjadi penyemangat hidupnya walaupun Mia mengidap penyakit jantung.

Mia dapat diidentifikasi dengan pakaian yang lebih menampilkan sosok Mia merupakan sosok wanita yang lembut dengan pemakaian *midi dresses* dan rok. Pakaian yang menjadi pilihan Mia dalam kesehariannya merupakan pakaian yang santai dengan memodifikasi pakaian-pakaian formal menjadi lebih santai.

## D.2. Alex Hirano

Alex Hirano adalah tokoh yang berperan penting untuk Mia Clark semasa hidupnya. Alex merupakan tokoh yang berprofesi sebagai pianis yang namanya dikenal di kota New York sebagai pianis muda berbakat. Kehidupan Alex yang berlimpah ruah dengan kemewahan pada kisaran umur 25 tahun menjadikan Alex dikenal sebagai sosok yang disiplin, keras, dan acuh.

Alex Hirano yang diperankan Mahbub Harjunot Ali merupakan sosok yang dikenal sebagai sosok yang *perfectionist* dan anti toleransi. Segala sesuatu yang dibutuhkan untuk kehidupannya harus sesuai dengan petunjuk yang sudah ditentukan oleh Alex. Hal tersebut membuat para pendamping Alex tidak merasa betah dengan sikap Alex. Hingga Ray Hirano mempertemukan sosok Alex dengan Mia yang menjadi asisten pribadi Alex selama Alex dalam masa penyembuhan.



Gambar 4 : Tokoh Alex Hirano

Sumber : Shot pada adegan scene 175 (TC:01:35:06)

Dibalik sosok keras Alex, perhatian Alex terhadap Mia merupakan satu hal yang membuat Mia jatuh hati kepada Alex. Cara Alex memandang hidup dengan melakukan segala pekerjaan dengan sungguh-sungguh mejadikan Mia memandang Alex sebagai pria yang optimis dalam menjalani hidup.



Cara berpakaian Alex dapat diidentifikasi dengan pemilihan pakaian yang lebih formal. Kemeja serta kaos lengan panjang merupakan pakaian yang sering dipakai oleh Alex untuk menunjukkan kesan maskulinitasnya.

### D.3. Ray Hirano

Dalam film *Sunshine Becomes You* Ray Hirano diperankan oleh Boy William. Ray Hirano merupakan seorang *breaker* sesuai dengan sosok Boy William yang berprofesi sebagai *entertainer* pada kisaran umur 24 tahun. Postur tubuh dan gaya hidupnya sebagai *entertainer* merupakan sosok yang sesuai dengan perannya sebagai sosok Ray yang memiliki sifat agresif, kretif dan mudah untuk bergaul.



Gambar 5 : Tokoh Ray Hirano  
Sumber : Shot adegan pada scene 30 (TC:0:06:59)

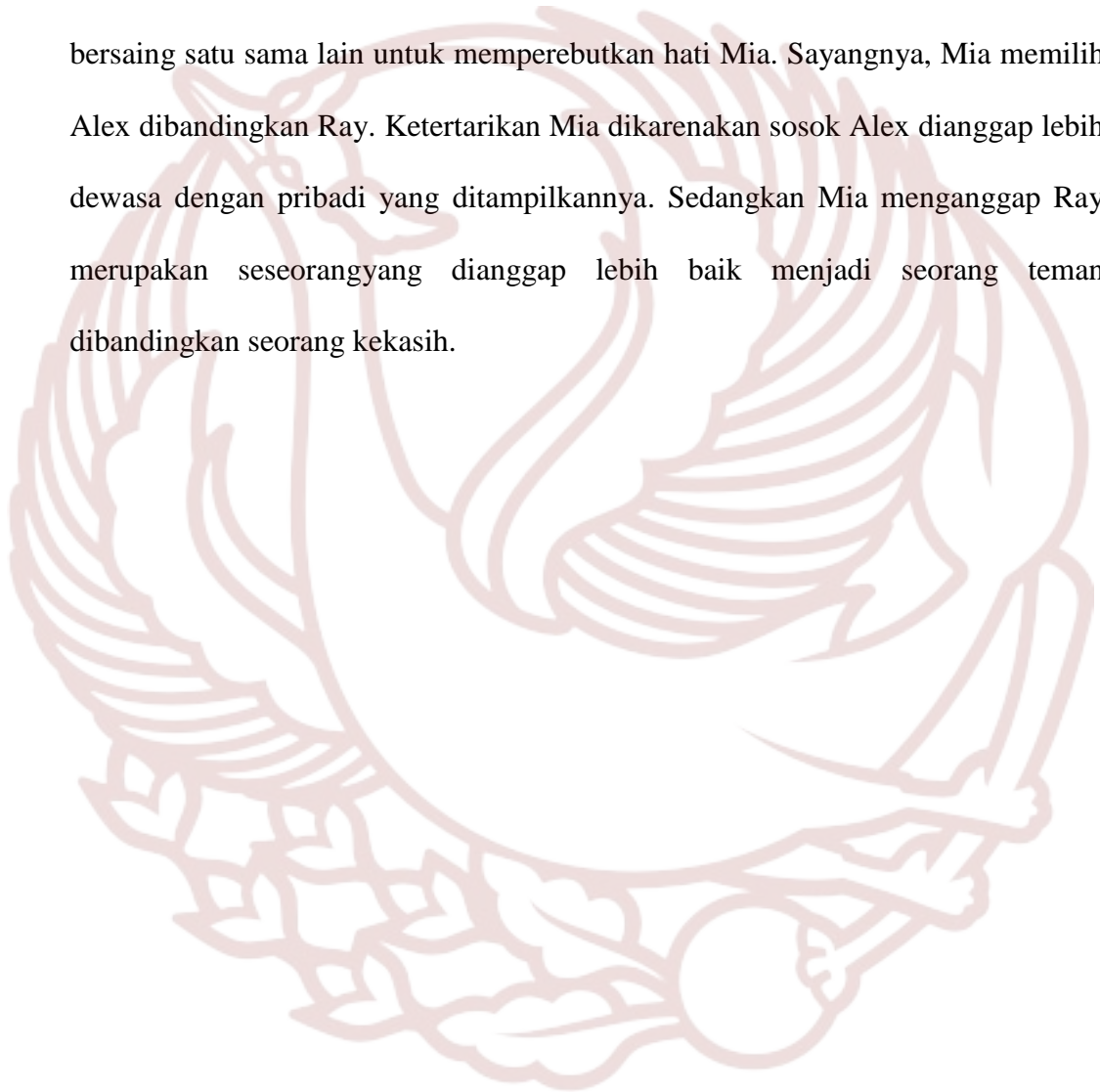
Ray adalah adik dari Alex hirano yang merupakan keturunan Jepang-Indonesia dan tinggal di Amerika. Ray yang berprofesi sebagai seorang pelatih B-boy di studio yang sama dengan tempat Mia mengajar. Ray merupakan sosok yang santai dibandingkan kakaknya Alex Hirano.

Karakter Ray Hirano dapat diidentifikasi dengan berpakaian yang lebih santai dibandingkan Alex Hirano. Cara berpakaian yang menampilkan sosok



Ray yang lebih mudah untuk bergaul dengan kawan-kawannya. Kesan santai dan maskulin ditunjukkan dengan cara Ray bergaul dengan Mia untuk menarik perhatiannya.

Ray dan Alex mempunyai perasaan dengan Mia, sehingga mereka bersaing satu sama lain untuk memperebutkan hati Mia. Sayangnya, Mia memilih Alex dibandingkan Ray. Ketertarikan Mia dikarenakan sosok Alex dianggap lebih dewasa dengan pribadi yang ditampilkannya. Sedangkan Mia menganggap Ray merupakan seseorang yang dianggap lebih baik menjadi seorang teman dibandingkan seorang kekasih.



### **BAB III**

#### ***FASHION GENERASI Z DALAM FILM SUNSHINE BECOMES YOU***

Analisis 7 *scene* film *Sunshine Becomes You* terfokus pada kostum tokoh utama yang menandakan identitas generasi z. Melalui kostum para tokoh menghadirkan tanda yang dianalisis dengan semiotika Roland Barthes untuk menemukan makna *fashion* generasi z.

Para tokoh utama dalam film *Sunshine Becomes You* adalah Mia Clark, Alex Hirano, dan Ray Hirano yang merupakan tokoh yang sering terlihat disetiap *scene*. Pemilihan tiga tokoh utama dimaksudkan untuk pembatasan masalah penelitian makna *fashion* generasi z dalam film *Sunshine Becomes You*.

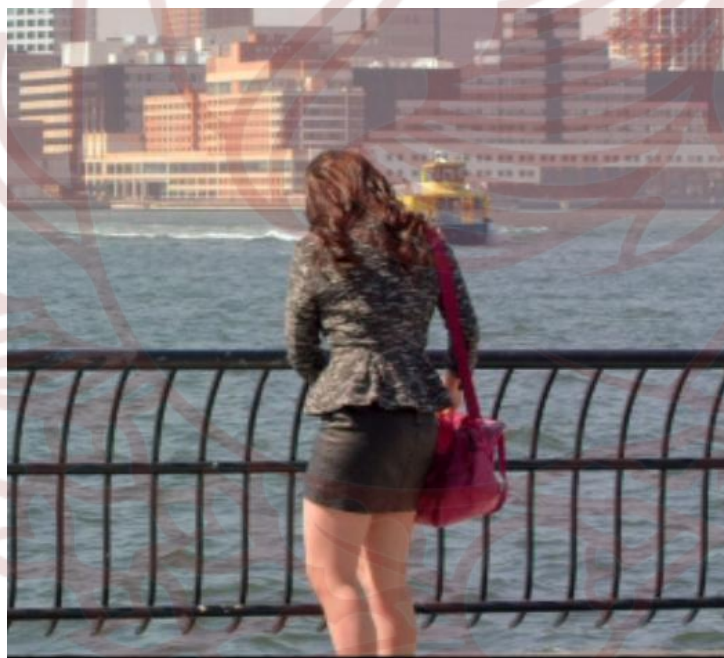
##### **A. *Scene 7***

*Scene 7* menceritakan tokoh Mia menuju tempat bekerja dengan berjalan kaki. Dalam perjalanan tiba-tiba Mia berhenti setelah mendengar *handphone* berbunyi. Mia membaca *chat* yang berasal dari Ray yang berisikan tentang perhatian Ray kepada Mia. Mia membalas *chat* Ray dengan senyumnya.

**Tabel 4**  
Peta Roland Barthes Pada *Scene 7*

| <i>Signifier</i> (penanda)   | <i>Signified</i> (Petanda)   |
|--|--|
| Mia menggunakan <i>blazer</i> dengan warna abu-abu bercorak putih, rok mini, serta <i>duffle bag</i> yang berwarna merah muda.   |  <p>(TC:00:01:21;TC :00:01:30)</p> |
| <b>Tanda Denotasi Sebagai Penanda Konotasi</b>   |  |
| Mia sedang memakai pakaian casual, blazer sebagai modifikasi dari jas sebagai pakaian yang dipilih ketika acara-acara formal orang-orang kelas atas. Blazer memiliki bahan lebih ringan dan lebih ketat sehingga menampilkan lekuk tubuh pemakainya. Warna abu-abu bercorak putih dipadukan dengan rok mini yang berwarna hitam menandakan Mia sebagai wanita yang berani dan elegan. Duffle bag yang berwarna merah muda menyatakan bahwa pemakainya memiliki kepribadian yang lembut sebagai seorang wanita. | <b>Petanda Konotasi</b>  |
| <b>Tanda Konotasi</b>  |  |
| Pada <i>scene 7</i> Mia memakai <i>duffle bag</i> berwarna merah muda menandakan Mia sosok wanita generasi z yang berani untuk mengejar kesuksesan, cerdas dalam menghadapi perkembangan, dan <i>sporty</i> (menyolok) dalam menjalani kehidupan. Pemakaian <i>blazer</i> disertai rok mini berwarna hitam menandakan Mia merupakan wanita yang elegan.  |  |

## A.1 Tanda Denotasi



Gambar 5 : *Shot* adegan pada *scene 7*  
(TC ; 00:01:21)



Gambar 6 : Shot tas *duffle bag* Mia  
(TC: 00:01:05)

*Signifier* menunjukkan sosok Mia memakai pakaian *blazer* dengan warna abu-abu bercorak putih yang dipasangkan dengan rok mini, serta tas *duffle* yang berwarna merah muda. Blazer adalah jaket ringan dan longgar, pada wanita *blazer* mengikuti bentuk potongan badan wanita. Aslinya terbuat dari bahan *flannel* dengan corak garis sedang atau kecil, dan warna terang.

*Signified* menunjukkan *shot* yang menandakan aktifitas Mia yang sedang membalas *chat* dari Ray. Aktifitas Mia sebagai wanita yang mendapatkan perhatian dari seorang Ray dengan memberikan pesan singkat melalui *handphone*. Salah satu bentuk modernisasi komunikasi melalui pesan singkat yang merepresentasikan bahwa Mia merupakan wanita yang dekat dengan keberadaan teknologi.

*Signifier* dan *signified* menunjukkan makna denotatif bahwa baju yang di pakai oleh Mia merupakan baju *casual* dengan mencampur fungsi dari *dufflebag* dengan *blazer*.

*Blazer* mengalami perubahan disetiap tahunnya. Pada tahun 1920, *blazer* merupakan pakaian yang menjadi pilihan wanita dengan memasangkan *blazer* dengan rok *plissee*, baju kaos, serta dasi. Panjang *blazer* asli mulai dari atas paha



sampai di paha. Pada tahun 1970 *blazer* mengalami perubahan dan tetap menjadi pilihan pakaian wanita sebagai penambah resmi penampilan, dan sebagai busana pelengkap. Selama tahun 1841 atau sering disebut era Edwardian wanita mapan yang memulai karirnya sebagai wanita pekerja mulai menemukan pakaian yang fungsional dan nyaman, mencoba jenis pakaian tersebut sering disebut *tailor mades* yang terdiri dari rok sempit, jaket sederhana, dan *blus* dasar, yang disebut *shirtwaist*.<sup>42</sup>

Pada era kini, *tailor mades* dikenakan sebagai pakaian sehari-hari sebagai pakaian untuk bepergian sekaligus bekerja. Partisipasi wanita dalam kegiatan atletik berpengaruh pada busana wanita yang umumnya menjadi lebih ringan dalam konstruksi dan bahan. Seperti penggunaan *duffle bag* yang beralih fungsi dari tas untuk membawa alat perlengkapan olahraga menjadi tas untuk membawa keperluan sehari-hari. Bahkan untuk para wanita biasanya berisi alat rias.

## **A.2. Tanda Konotasi**

Penanda konotasi pada *scene 7* terlihat dari gaya berpakaian Mia sebagai seorang pelatih tari di sebuah studio. Mia digambarkan sebagai sosok yang cantik dan menarik bagi orang yang melihatnya. Pemilihan mode pakaian *casual* menunjukkan Mia merupakan sosok wanita bebas, berani, akan tetapi tetap terlihat elegan.

Penanda konotasi menandakan generasi Z memiliki ambisi besar untuk sukses. Era generasi Z merupakan era generasi yang tidak membatasi seorang wanita untuk ikut bersaing dalam dunia kerja. Perusahaan yang menjadikan

---

<sup>42</sup> <http://www.harpersbazaar.co.id/articles/read/10/2016/2945/Sejarah-Fashion-Tahun-1850-1900> diunduh pada 22 agustus 2017, pukul 00.28



wanita sebagai karyawan menjadi tanda bahwa era generasi z tidak membatasi seorang wanita untuk ikut bersaing dalam mengejar kesuksesan. Hadirnya kaum muda mudi yang menjadi seorang pengusaha, pekerja, bahkan pekerja paruh waktu merupakan gambaran generasi z merupakan generasi yang mengejar sebuah kesuksesan dengan keahliannya masing-masing.

Tanda konotasi dari *scene 7* menandakan Mia yang memakai *duffle bag* berwarna merah muda sebagai sosok wanita yang *sporty* (menyolok) dalam menjalani perkembangan zaman. Generasi z merupakan generasi yang memperhatikan pencitraan atas dirinya sebagai bentuk pengakuan diri. *Blazer* yang merupakan pakaian pelengkap bermakna generasi z sebagai generasi yang kritis terhadap penampilan. Penampilan yang direpresentasikan sosok Mia merupakan penampilan yang menandakan sosok wanita yang elegan. Elegan dapat diartikan sebagai keluwesan, elok, rapi, anggun, sehingga memunculkan kesan cerdas dalam karakter serta tinggi dalam status sosial.<sup>43</sup>

Gaya berpakaian untuk wanita dapat berfungsi sebagai bentuk ideologi wanita. Cara berpakaian Mia yang memakai rok mini berwarna hitam menandakan Mia sebagai wanita dari generasi z sebagai wanita *coming out*. Dalam sejarah, periode ketika seorang gadis bergabung dengan *society* disebut '*coming out*'.

*Coming out* dapat diartikan sebagai emansipasi wanita. Hilangnya batasan antara wanita dan pria menjadi ciri dari generasi z yang menghilangkan batasan demi mendapatkan kebebasan dalam mengejar kesuksesan. Mayoritas mereka

---

<sup>43</sup> <https://kbbi.web.id/elegan> diunduh pada tanggal 18 Agustus 2017 pukul 00.20

beraktifitas dan menghabiskan waktu untuk mencintai *lifestyle outdoor*. Seorang gadis menerima pendidikan lebih sedikit ketimbang belajar bermain piano dan menari. Pelatihan suara dan cara makan dianggap perlu untuk seseorang yang baru muncul dalam masyarakat.<sup>44</sup>

Di era sekarang, wanita memiliki hak yang sama dalam mengejar kesuksesan, kesuksesan dalam hal karir maupun dalam hal yang lain. Mia digambarkan sebagai sosok wanita yang mempunyai tekad dan ambisi yang besar untuk menjadi seorang penari. Walaupun Mia merupakan seorang wanita, Mia mampu bersaing dengan Ray yang merupakan seorang penari.

*Sunshine Becomes You* dalam *scene 7* melalui tokoh Mia bermakna tentang *fashion* generasi z sebagai identitas generasi yang berambisi untuk sukses dalam hal yang mereka inginkan. Menampilkan sosok dirinya melalui *fashion* generasi z mencoba menjadi generasi yang terlihat elegan, dan mampu bersaing dengan orang-orang disekitarnya.

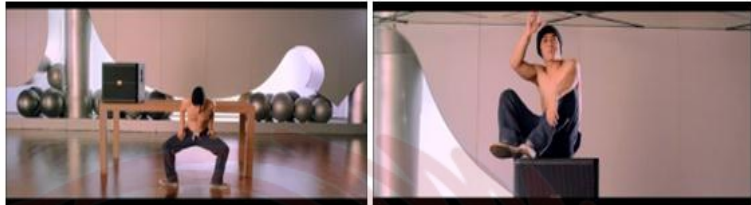
## **B. Scene 28**

*Scene 28* menggambarkan tentang Ray yang sedang berlatih. Kebiasaan Ray berlatih dilakukan setelah dirinya mengajar anak-anak disalah satu studio bersama dengan Mia.

---

<sup>44</sup> Roesma “*Kocok Uncut: The Untold Stories of Arisan Ladies and Socialites*”, (Jakarta, Gramedia Pustaka Utama, 2013), 31

**Tabel 5**  
Peta Roland Barthes Pada Scene 28

| Signifier (penanda)  | Signified (Petanda)  |  |
|--|--|--|
| Ray berlatih tanpa mengenakan baju Ray menggunakan celana baggy serta menggunakan beani sebagai penutup kepala.  | <div></div> <p>(TC: 00:06:00; TC:00:06:30)</p> |  |
| Tanda Denotasi Sebagai Penanda Konotasi  |  | Petanda Konotasi   |
| Ray merupakan seorang <i>breaker</i> yang berlatih <i>breakdance</i> . <i>Breakdance</i> yang identik dengan urban <i>fashion</i> ditandakan dengan celana baggy berwarna hitam, sepatu sneaker yang dipakai tokoh Ray. Pakaian seorang breaker dapat dilihat dari bahannya yang terbuat dari bahan yang lentur dan longgar. |  | Cinta kebebasan dan memiliki percaya diri tinggi. Generasi z menyukai kebebasan. |
| Tanda Konotasi   |  |  |
| Ray yang melepas baju menandakan bahwa Ray merupakan seseorang yang bebas dari atribut, seragam, dan aturan. Menggunakan celana longgar dan sepatu <i>sneaker</i> berwarna hitam menandakan Ray mencintai kebebasan dalam bergerak (bersikap), kepercayaan diri yang tinggi dan atraktif.                                    |  |  |

## B.1. Tanda Denotasi



Gambar 7 ; Shot adegan pada scene 28  
(TC : 00:06:05)

*Signifier* menunjukan Ray tidak memakai baju, menggunakan *beani* serta celana *baggy* disertai sepatu jenis *sneaker*. Celana *baggy* yang merupakan celana longgar dan sering dipakai untuk aktifitas olahraga.

Selama paruh pertama abad ke-20, *sneaker* pada jaman itu yang dipakai sebagian besar untuk bermain olahraga. Tapi di tahun 1950-an, anak muda pada jaman itu mulai memakai *sneaker* sebagai pernyataan *fashion*.<sup>45</sup>

*Signified* menunjukan tokoh Ray yang berprofesi sebagai seorang *breaker* yang sedang berlatih *breakdance*. *Breakdance* adalah gaya tari jalanan yang muncul sebagai bagian dari gerakan hip hop di antara *African American* dan anak muda dari Puerto Rico yang dilakukan di bagian selatan New York City yang brutal. Pada umumnya tarian ini diiringi lagu *hip hop rap*, atau lagu *remix* (lagu yang di aransemen ulang. Gaya *breakdance* lebih fleksibel dan menggambarkan tentang kebebasan sebuah tarian.

*Signifier* dan *signified* menandakan makna denotasi yang menjadi penanda konotasi menandakan bahwa Ray adalah seorang *breaker* yang sedang berlatih *breakdance*. Celana dan *beani* merupakan gaya berpakaian yang identik dengan *breakdance*. Penggunaan sepatu *sneaker*, *beani* yang fungsinya menggantikan perantopi, serta celana *baggy* berwarna hitam menjadikan Ray bebas untuk bergerak saat berlatih.

*Fashion breakdance* yang sering disebut sebagai *fashion hip hop* dikenal sebagai *urban fashion*. Gaya berpakaian khas yang berasal dari anak muda Afrika Amerika terutama New York City, Los Angeles, Houston, Chicago, Philadelphia, Bay Area San Fransisco, Detroit, Memphis, Virginia, Atlanta, dan St.Louis.

---

<sup>45</sup><http://www.sneakersholic.com/2014/12/sejarah-dan-cerita-awal-mula-sneaker.html>



Setiap kota yang dijamah oleh *breakdance* memiliki kontribusi terhadap berbagai elemen gaya berpakaian yang menjadi bagian integral dari gaya berbusana *hip hop* secara keseluruhan yang terlihat di seluruh negara.

*Breakdance* mengalami perkembangan bersama berkembangnya musik *hip hop*. Kegiatan yang berawal dari cara menghabiskan waktu untuk bersenang-senang hingga akhirnya menjadi sebuah gerakan politik dari kondisi yang mereka hadapi. *Breakdance* bermula di Amerika Serikat dilatar belakangi oleh kondisi sosial ekonomi yang terpuruk di tahun 1960-an. Keadaan ini mendorong beberapa anak muda untuk mengekspresikan jiwa bebasnya dalam tarian. *Breakdance* kemudian berkembang pesat dan mencapai puncak kepopulerannya di tahun 1970.<sup>46</sup>

## **B.2. Tanda Konotasi**

Petanda konotasi yang tergambar dari *scene* 28 adalah generasi z yang merindukan budaya yang bebas dan terlepas dari sebuah aturan yang kaku di karenakan kebebasan dianggap sebagai hak setiap manusia. Kebosanan akan peraturan yang bersifat mengikat dianggap sebagai batasan seseorang untuk melakukan sesuatu seperti yang mereka inginkan.

Kepercayaan diri yang tinggi yang merupakan ciri generasi z. Narsisme merupakan hal (keadaan) mencintai diri sendiri secara berlebihan menjadikan generasi z aktif dalam bermedia.<sup>47</sup> Bercerita dengan media melalui teks, musik,

---

<sup>46</sup> <https://www.zetizen.com/show/8071/perubahan-style-fashion-hip-hop-dari-masa-ke-masa> diunduh pada tanggal 22 agustus 2017 pada 12.45

<sup>47</sup> Rakhmat Jalaluddin, *Psikologi Komunikasi*, (Bandung, PT.Remaja Rosdakarya,2016), 51



dan video demi mendapatkan perhatian publik tentang sesuatu yang mereka kerjakan. Aktif di sosial media sebagai tempat mereka berkomunikasi dengan teman dunia maya merupakan petanda generasi z sebagai generasi yang percaya diri untuk tampil dihadapan publik mengutarakan opini tentang pengalamannya.

Dari makna penanda dan petanda konotasi dapat diambil makna tanda konotasi dari *fashion* tokoh Ray yaitu kebebasan dari sebuah peraturan yang dianggap sebagai penghambat seseorang untuk mencapai sebuah kesuksesan. Makna konotasi dilihat dari penggunaan celana *baggy* yang menjadi tanda kebebasan dalam bergerak. Penutup kepala (*beani*) yang sering digunakan oleh anak laki-laki dan para buruh pekerja menandakan tokoh Ray sebagai sosok pria yang pekerja serta menandakan sebuah pemberontakan dari kalangan rakyat terhadap kalangan pemerintah.<sup>48</sup>

Pakaian yang identik dengan seragam dan atribut ditiadakan oleh tokoh Ray sebagai bentuk protes terhadap kelas sosial dalam bermasyarakat. Seperti lahirnya *breakdance* yang merupakan bentuk musik untuk melambangkan tentang kebebasan berpendapat, pemberontakan terhadap seni musik, ras, dan tradisi di Amerika.

Gaya berpakaian ala hip-hop termasuk kedalam salah satu bentuk *urban fashion*. *Urban fashion* merupakan budaya berpakaian yang terkait dengan budaya perkotaan. Setiap kota di Amerika memiliki gaya berpakaian yang berbeda-beda sesuai dengan identitas yang ingin ditunjukkan. Gaya berbusana dipengaruhi oleh artis-artis yang membawa pengaruh gaya hidup yang populer dikalangan generasi

---

<sup>48</sup> <http://www.kuplukman.com/2016/06/sejarah-singkat-kupluk-perkembangannya.html> diunduh pada tanggal 20 agustus pukul 01.00

muda seperti Run DMC yang menggunakan *Adidas*, Chuck Taylor yang memakai *Converse*, hingga jaket *bomber* kulit. Pakaian juga mewakili sikap, karakter, dan ekspresi.

Dalam abad pencitraan penampilan menjadi estesisasi kehidupan sehari-hari. Bahkan tubuh menjadi sebuah proyek estesisasi untuk mengejar benih penyamaan gaya hidup.<sup>49</sup>

Gaya hidup yang terfikirkan pada generasi z merupakan gaya hidup yang mementingkan keindahan tubuh dengan pakaian yang mewah, trendi dan unik dikalangan kaum muda yang sebelumnya telah dibentuk oleh kaum kapitalis melalui media. Perpindahan fungsi sepatu *sneaker* yang dikenakan Ray merupakan bentuk *fashion* generasi z yang mengejar estesisasi demi penyamaan gaya hidup.

Gaya berpakaian yang ditandakan oleh tokoh Ray dalam *scene* 28 menandakan generasi z yang memiliki kebebasan dari sebuah peraturan yang dianggap sebagai pembatas, keterbukaan terhadap hal-hal baru yang dianggap sebagai cara menuju kesuksesan, atraktif dalam bersaing mendapatkan perhatian publik, dan mempunyai kepercayaan diri yang tinggi dalam mengutarakan gagasan sesuai kondisi yang dialaminya.

### C. *Scene* 48


*Scene* 48 menceritakan Ray dan Alex yang berjalan menuju tangga sambil membicarakan tentang sosok Mia yang menjadi pujaan Ray. Alex yang tidak dapat menggambarkan tentang sosok Mia tidak merespon pembicaraan dari Ray.

---

<sup>49</sup> Idi Subandi Ibahim, *Budaya populer sebagai media komunikasi*, Jalasutra, Yogyakarta, hal 151

Saat menuju tangga Alex dan Ray kaget dengan teriakan Mia yang terguling dari tangga yang kemudian menendang Alex hingga terpental mengenai meja.

**Tabel 6**  
Peta Roland Barthes Pada Scene 48

| <i>Signifier</i> (penanda)   | <i>Signified</i> (Petanda)   |   |
|--|--|---|
| Ray menggunakan <i>T-shirt</i> putih, jaket <i>bomber</i> , <i>blue denim</i> , sepatu <i>boot</i> . Alex menggunakan paduan kemeja warna abu yang dilengkapi dengan <i>sweeter</i> berwarna hitam, celana <i>trousers</i> , serta sepatu <i>monk shoes</i> .  | <br>(TC:00:13:30; TC:00:13:45) |   |
| <b>Tanda Denotasi Sebagai Penanda Konotasi</b>   |  | <b>Petanda Konotasi</b>   |
| Ray menggunakan pakaian <i>street style</i> dan Alex menggunakan gaya <i>preppy style</i> . <i>Street style</i> merupakan gaya berpakaian yang menunjukkan kesan santai dan tidak rapi. Warna yang dominan dengan paduan warna-warna cerah seperti pada pakaian Ray yang memadukan <i>blue denim</i> , sepatu <i>boot</i> dengan kaosnya putih berbanding terbalik dengan Alex dan gaya formalnya. Gaya <i>preppy</i> ditandai dengan <i>monk shoes</i> , <i>sweeter</i> , dan celana <i>trouser</i> . |  | Generasi muda sebagai generasi z yang cenderung memiliki pendapat pribadi dan tahu tentang keinginan mereka secara instan |
| <b>Tanda Konotasi</b>  |  |   |
| Generasi z melalui tokoh Ray dan Alex menandakan bahwa generasi z melalui <i>fashion</i> menandai identitas dirinya secara instan dengan mengemas tubuhnya demi mendapatkan pengakuan diri dengan pakaian sesuai karakter Ray yang <i>simple</i> , dan bersosial tinggi. Sedangkan Alex mengemas dirinya dengan pakaian sesuai dengan karakter dirinya sebagai sosok yang berstandar tinggi, idealis, dan berkelas.  |  |   |

### .C.1. Tanda Denotasi



Gambar 8 ; Shot adegan pada scene 48  
(TC : 00:13:40)

*Signifier* Ray menggunakan kaos oblong putih dilengkapi jaket *bomber*, *blue denim*, sepatu *boot*. Jaket *bomber* yang dikenakan oleh Ray merupakan jaket yang sejarahnya tidak bisa dilepaskan dengan sejarah militer. Bahannya yang tebal, serta bagian dalam yang halus membantu para pilot untuk bertahan dalam dingin di ketinggian. Seiring perkembangan jaman, jaket *bomber* dipopulerkan oleh komunitas jalanan pada akhir 60-70an.<sup>50</sup> Alex menggunakan paduan kemeja warna abu yang dilengkapi dengan *sweeter* berwarna hitam, celana *trousers*, serta sepatu *monk shoes* yang menampilkan kesan elegan.

*Signified* Ray dan Alex sedang menuju tangga tiba-tiba Mia terguling dari atas tangga. Ray memiliki profesi sebagai seorang b-boy sedangkan Alex merupakan seorang pianis yang namanya termasyhur di kota New York. Sebuah profesi merupakan dambaan bagi generasi z sebagai bentuk identitas kelas sosial dalam masyarakat.

Makna denotasi sebagai penanda konotasi dapat dilihat dari tokoh Ray menggunakan jenis pakaian *street style*. *Street style* dapat dikenali dengan pemakaian *denim* yang disertai sepatu *boot* sebagai petandanya. Pada era 20 kaos oblong/ *t-shirt* menjadi tren dikalangan generasi muda sebagai *fashion urban*. Toko pakaian (distro) yang menyediakan pakaian oblong diseluruh kota-kota di Indonesia menggambarkan kaos oblong masih menjadi dominan untuk pakaian kaum muda. Bentuk musik populer di kalangan masyarakat kota kota

---

<sup>50</sup> <https://www.wadezig.com/sejarah-bomber-jacket/> diunduh pada tanggal 22 Agustus 2017 pukul 12.00



besar akan berdampak pada gaya pakaian. Musik adalah media yang dilalui oleh para penggemar wisata *fashion*.

*Preppy style* merupakan gaya berpakaian yang digunakan Alex. Gaya *preppy style* digunakan oleh orang-orang berkelas sebagai penanda dirinya memiliki kekuasaan, rapi, disiplin, dan mewah.<sup>51</sup> *Preppy style* biasanya dipakai oleh orang-orang kalangan kelas atas sebagai bentuk kemakmuran hidup. Seperti penggunaan kemeja yang digabung dengan penggunaan *monk shoes*, dan celana *trousers* yang berasal dari bahan yang halus dan mengkilat sehingga menghasilkan kesan mewah terhadap pemakainya.

Pada abad ke 17, baju kemeja dikenal sebagai busana para bangsawan. Dalam buku *Men's Wardrobe* seri *Chic Simple* disebutkan, para bangsawan Eropa abad ke-17 biasa mengenakan kemeja putih yang dihias renda pada bagian dada dan lengan. Mereka juga biasa tampil dengan kemeja putih pada saat mengenakan busana *tuxedo*, busana yang berasal dari kalangan bangsawan Inggris. Sampai akhir abad ke-19 kemeja putih dianggap paling *elegant*. Dulu pria yang memakai kemeja putih dianggap kaya karena memiliki uang. Kemeja putih dianggap sebagai busana pria yang bekerja di tempat formal seperti di pemerintahan atau kalangan elit lainnya. Seiring berjalannya waktu, kemeja yang awalnya dipadukan dengan jas kini beralih fungsi menjadi pakaian yang dipakai sehari-hari dengan dipadukan dengan *sweeter* atau *blazer*.<sup>52</sup>

---

<sup>51</sup> Irma Hadisurya, *Kamus Mode Indonesia*, (Jakarta, PT.Gramedia Pustaka Utama, 2011), 50

<sup>52</sup> <http://rula.co.id/post/5-fashion-item-yang-menunjang-gaya-preppy-look-kamu-plus-fakta-sejarahnya> diunduh pada 22 Agustus 2017 pukul 02.00



## C.2. Tanda Konotasi

Petanda konotasi generasi z yang cenderung memiliki pendapat pribadi dan tahu tentang keinginan mereka secara instan. Generasi z berusaha mengidentifikasi dirinya dengan memakai mode pakaian sesuai dengan profesinya. Budaya pencitraan menuntut generasi z untuk terlihat menarik serta tidak dipandang sebelah mata oleh masyarakat. Budaya instan sebagai suatu gejala sosial tumbuh berkembang berkat faktor eksternal dan faktor internal. Faktor eksternal misalnya ketidaksiapan masyarakat yang berbudaya timur menghadapi revolusi industri, *modernasi science*, dan kemajuan ilmu dan teknologi yang akan memasuki segenap elemen masyarakat karena disokong oleh pola budaya yang sampai pada taraf globalisasi.

Sisi positifnya budaya instan di antaranya dapat membuat waktu lebih efisien, meminimalisir terjadinya pemborosan waktu, membantu terciptanya produktifitas yang tinggi, dan yang utama bisa memenuhi kebutuhan orang secara lekas dan cepat. Adapun sisi negatifnya adalah manusia akan lebih memprioritaskan kuantitas daripada kualitas, akan tercerabut darinya salah satu sifat yang penting berupa kesabaran, ketahanan terhadap proses-proses menghasilkan sesuatu secara maksimal dan optimal semakin melemah, kesadaran akan mutu akan semakin memudar, terlalu menyederhanakan sesuatu, melemahnya daya kritis, kehilangan ketajaman intuisi dalam menilai.

Era generasi z merupakan era pencitraan. Era yang mementingkan sebuah penampilan sebagai sebuah tolak ukur seseorang mencapai sebuah kesuksesan. Pakaian merupakan alat instan untuk seseorang menunjukkan kelas sosialnya.

Melalui pakaiannya generasi z berusaha menunjukkan eksistensinya sebagai generasi yang modern.

Tanda konotasi yang ditandakan dari *fashion* Ray dapat diartikan sebagai gaya *fashion* generasi z melalui *street style fashion*. Sebuah *fashion style* yang menandakan *fashion urban*. *Fashion urban* adalah tentang sikap. Seseorang dengan *fashion urban* berusaha menunjukkan diri karena kepentingan, tempat tinggal, atau pergaulan. Gaya pergaulan orang perkotaan dengan teknologi yang lebih modern dibandingkan orang pedesaan menjadikan cara bersikap orang perkotaan terkesan instan.

Ray memakai *boots* menandakan maskulinitas seseorang. *Boots* bisa menambah kesan *tough and dare to be different* bagi pemakainya.<sup>53</sup> Sosok Ray menandakan generasi z ingin tampil sebagai sosok pria yang kuat. Warna hitam polos pada jaket, *t-shirt* dengan warna yang polos, menandakan Ray terlihat lebih *simple*, dan tidak bertele-tele.

*T-shirt* atau kaos oblong merupakan pakaian dalam yang berubah menjadi mode *fashion* ketika mengalami beberapa polemik di tahun kemunculannya. Generasi muda sebagai penggiat budaya baru mengubah *mindset* kaos oblong sebagai bentuk pemberontakan terhadap budaya lama. *T-shirt* dianggap sebagai pakaian yang *simple* dan mudah untuk dipakai. *T-shirt* merupakan mode *fashion* yang menjadi pilihan *street fashion style* dikarenakan bentuk sebuah kebebasan, dan kesederhanaan.

---

<sup>53</sup> Irma Hadisurya, *Kamus Mode Indonesia*, (Jakarta, PT.Gramedia Pustaka Utama,2011),20

Alex yang berprofesi sebagai seorang pianis klasik ditandai dengan gaya berpakaian *preppy*. Busana Preppy dimulai sekitar 1912 sampai akhir 1940-an dan 1950-an sebagai gaya Ivy League. J. Press mewakili merek pakaian preppy klasik, yang berasal dari tradisi perguruan tinggi yang membentuk subkultur *preppy*. Pada pertengahan abad 20 J. Press dan Brooks Brothers menjadi pelopor dalam mode *preppy*, memiliki toko di kampus-kampus sekolah Ivy League, termasuk Harvard, Princeton, dan Yale.<sup>54</sup>

*Preppy fashion style* merupakan bentuk gaya berpakaian yang menggambarkan kelompok sosial rapi juga berpendidikan, baik-baik, eksklusif, dan sopan kepada kelompok-kelompok sosial lain tanpa membina hubungan serius dengan mereka. Menjadi terdidik dan baik-baik mencerminkan status kelas atas mereka, serta status sosial ekonomi yang mendorong atribut yang mengarah ke pendidikan yang lebih tinggi dan keberhasilan profesional dengan penghasilan tinggi.

Gaya hidup berpakaian menjadi sebuah harga pasti untuk menandakan kelas sosial seseorang. Sehingga generasi Z dituntut untuk memilih gaya berpakaian sebagai bentuk loyalitas individu terhadap kelompoknya sesuai dengan kebiasaan yang ada di masyarakat. Profesi yang tinggi sebagai generasi yang mandiri dan melampaui dengan generasi sebelumnya merupakan pilihan dari para generasi Z untuk ikut serta dalam persaingan gaya hidup pencitraan yang instan mementingkan gambaran paras yang indah ketimbang sebuah isi.


---

<sup>54</sup> <http://rula.co.id/post/5-fashion-item-yang-menunjang-gaya-preppy-look-kamu-plus-fakta-sejarah-nya> diunduh pada 22 Agustus 2017 pukul 02.00

#### D. Scene 58

*Scene 58* menceritakan Mia yang mengejar Alex hingga didepan pintu depan kamar Alex demi mendapatkan kesempatan untuk bertanggung jawab atas kejadian yang menimpa Alex. Hingga Alex memberikan kesempatan Mia sebagai asisten pribadinya tanpa dibayar.

**Tabel 7**  
Peta Roland Barthes Pada *Scene 58*

| <i>Signifier</i> (penanda)  | <i>Signified</i> (Petanda)   |
|---|--|
| <p>Mia menggunakan pakaian <i>midi dress brokat</i> berwarna biru berkerah dengan perpaduan tas slempang bulat berwarna putih.</p> <p>Alex memakai kemeja warna hitam dan celana <i>chinos</i> berwarna abu-abu.</p>  |  <p>(TC:00:18:03; TC:00:19:06)</p> |
| Tanda Denotasi Sebagai Penanda Konotasi   |  |
| Mia memakai <i>midi dress brokat</i> sebagai gaya busana semi formal sedangkan Alex menggunakan kemeja berwarna hitam, celana <i>chinos</i> sebagai ciri busana formal  | Generasi z sebagai generasi yang mencampurkan gaya masa lalu dengan gaya masa kini demi sebuah pencitraan            |
| Tanda Konotasi  |  |
| Generasi z melalui tokoh Mia dan Alex menandakan bahwa generasi z berada di pencampuran sebuah gaya berbusana lama dengan gaya berbusana baru sebagai bentuk keterbukaan pada budaya baru tanpa mengesampingkan budaya lama sebagai bentuk pencitraan diri. |  |



### D.1. Tanda Denotasi



Gambar 9 ; *Shot* adegan pada *scene* 58  
(TC : 00:18:10)

*Signifier* menggunakan pakaian *midi dress brokat* berwarna biru berkerah dengan perpaduan tas slempang bulat berwarna putih. *Midi dress brokat* merupakan inovasi dari kebaya dan gaun. Kebaya yang dianggap sebagai baju kuno diubah menjadi gaun yang memperlihatkan bentuk tubuh dan bersifat langsung dengan rok. Alex memakai kemeja warna hitam dan celana *chinos* berwarna abu-abu. Celana *chinos* dan kemeja merupakan rekontruksi dari seragam pekerja yang berangsur menjadi sebuah tren di kalangan generasi muda sebagai pakaian sehari-hari.

*Signified* Mia mencoba merayu Alex, dan kesempatan Alex untuk menjadikan Mia pesuruhnya. Alex yang hidup di sebuah apartment membutuhkan seorang pembantu untuk membantu mengurus kebutuhan rumahnya. Pembantu



merupakan ciri budaya instan. Segala pekerjaan yang biasa dilakukan oleh diri sendiri dialihkan menjadi pekerjaan orang lain demi mempermudah pekerjaan dan dimanjakan.

Makna denotasi sebagai penanda konotasi adalah Mia memakai pakaian semi formal dengan menggunakan *midi dress brokat* sehingga menampilkan sosok Mia yang anggun, dan elegan. Sedangkan Alex menggunakan pakaian formal mengesankan sosok Alex yang dewasa dan mandiri. Alex yang berprofesi sebagai seorang pianis mencoba untuk tampil formal dengan kemeja dan celana *chinos* serta asesoris jam di tangan kanannya. Celana yang merupakan peralihan dari celana yang biasa dipakai oleh para militer di China yang kemudian beralih fungsi bagi para generasi pop menjadi celana sehari-hari.

## **D.2. Tanda Konotasi**

Petanda *scene* 58 menandakan kehadiran generasi z yang ada di era pencitraan. Pakaian digunakan sebagai bentuk identitas yang instan demi mendapatkan pengakuan tentang kelas, gender, bahkan sebuah gaya hidup seseorang. Era yang lebih mementingkan sebuah tampilan dibandingkan isi menjadikan generasi z lebih kritis dalam memikirkan sebuah perkembangan *fashion*. Informasi yang lebih cepat menjadikan pola pikir generasi z terbuka tentang hal-hal baru dari luar. *Search engine* yang dipakai untuk mencari sebuah kebenaran informasi menjadikan generasi z berinovasi dengan sesuatu yang baru. Pencampuran gaya berpakaian Indonesia dengan gaya berpakaian orang-orang

barat yang menjadi kiblat *fashion* dunia sering ditemukan di beberapa *fashion* karya anak Indonesia.

Tanda konotasi dari *scene* 58 menunjukkan generasi z merupakan generasi yang terbuka dengan adanya pencampuran budaya khususnya budaya dalam berpakaian. Seperti *midi dress brokat* yang merupakan bentuk pencampuran budaya lama (kebaya) sebagai budaya berpakaian wanita Indonesia dengan *minidress* yang merupakan gaun dengan batasan bawah lebih keatas sebagai bentuk kebebasan dari seorang wanita yang ada di barat. Penambahan kerah dan lengan yang berwarna putih merupakan bentuk inovasi dari kemeja yang biasa dipakai seorang laki-laki sebagai tanda keformalan. Sehingga menampilkan sosok Mia yang semi formal dan terkesan wanita yang elegan tanpa meninggalkan budaya wanita Indonesia.

Bagi seorang wanita Jawa, kebaya bukan hanya sebagai sebatas pakaian. Lebih dari itu kebaya juga menyimpan sebuah filosofi tersendiri. Sebuah filosofi yang mengandung nilai-nilai kehidupan. Keberadaan kebaya di Indonesia bukan hanya sebagai menjadi salah satu jenis pakaian. Kebaya memiliki makna dan fungsi lebih dari itu. Bentuknya yang sederhana bisa dikatakan sebagai wujud kesederhanaan dari masyarakat Indonesia. Nilai filosofi dari kebaya adalah kepatuhan, kehalusan, dan tindak tanduk wanita yang harus serba lembut. Kebaya selalu identik dipasangkan dengan jarik atau kain yang membebat tubuh. Kain yang membebat tubuh tersebut secara langsung akan membuat siapapun wanita yang mengenakannya kesulitan untuk bergerak dengan cepat. Itulah sebabnya

mengapa wanita Jawa selalu identik dengan pribadi yang lemah gemulai.<sup>55</sup> Tas slempang berwarna putih serta warna *brokat* biru muda menandakan Mia sebagai sosok wanita yang tenang, dan mampu meredam emosi sebagai contoh wanita timur yang dikenal dengan sopan santun dan kelembah lembut. Penggunaan *midi dress brokat* merupakan bentuk inovasi dari para generasi z untuk bersaing dengan derasnya perubahan mode pakaian sehingga tidak terlihat kuno dan tertinggal.

Pakaian yang digunakan Alex menandakan Alex merupakan pria dengan gaya formal. Pemilihan kemeja berkerah berwarna hitam menandakan Alex sebagai generasi z ditandai dengan gaya berbusana demi mencitrakan sebuah kematangan dan kedewasaan seorang pria. Warna hitam pada kemeja memiliki banyak arti. Selain menampilkan kesan suram, sedih, duka, murung, warna hitam memiliki sisi lain, diantaranya untuk menyatakan sesuatu yang abadi, klasik, dan secara universal dianggap sebagai warna yang melangsingkan. Warna celana *chinos* abu-abu memberikan makna penyetaraan. Warna abu-abu melambangkan kepandaian, kesederhanaan, kedewasaan dan juga serius, sering digunakan oleh pria dewasa dalam mengenakan busana. Bahkan kini, warna abu-abu dianggap sebagai pengganti warna hitam untuk datang ke tempat formal.

Kemeja yang identik dengan pakaian pria merupakan pakaian menutupi tangan, bahu, dada hingga ke perut. Umumnya pakaian ini berkerah dan

---

<sup>55</sup><http://serba-serbi-dunia-fashion.weebly.com/mengenal-sejarah-kebaya.html> diunduh pada tanggal 4 Juni 2017 pukul 22.24

berkancing depan, berlengan panjang dan pendek dengan bahan katun, *line*, dan sebagainya. Kemeja dikenal pertama didaratan eropa dengan sebutan *camisa*.

Jaman dulu kemeja hanya memiliki satu warna yakni putih, saat itu baju kemeja putih hanya dikenal sebagai baju para bangsawan. Fakta ini tertulis pada buku *Men's Wardrobe seri Chic Simple* disebutkan, para bangsawan Eropa abad ke-17 biasa memakai kemeja putih yang dihiasi renda pada bagian dada dan lengan. Selain itu Mereka juga biasa tampil dengan kemeja putih pada saat mengenakan busana tuxedo, busana yang berasal dari kalangan bangsawan Inggris. Hingga sekarang kemeja dianggap sebagai pakaian resmi saat menghadiri sebuah acara. Kemeja yang dianggap sebuah kematangan seorang pria dalam berfikir dan bertindak.


Cara berpakaian Alex dan Mia menandakan sebuah pencampuran atas gaya berbusana lama dengan gaya berbusana baru. Alex menggunakan pakaian formal sebagai pakaian sehari-hari demi menampilkan elegan disetiap waktunya, sedangkan Mia memakai semi formal tapi tetap membawa kesan kelembutan sebagai wanita Indonesia. Generasi z yang hidup di era pencitraan mementingkan sebuah tampilan daripada sebuah isi. Pakaian merupakan salah satu bentuk pencitraan seseorang demi menampilkan sosok yang diinginkan

#### **E. Scene 116**

*Scene 116* menceritakan Ray yang berjalan menghampiri Alex yang sedang duduk di ruang istirahat. Ray menghampiri Alex yang sedang bersantai mendengarkan musik.



**Tabel 8**  
Peta Roland Barthes Pada *scene* 116

| <i>Signifier</i> (penanda)  | <i>Signified</i> (Petanda)  |
|---|---|
| Ray memakai <i>flannel</i> kotak-kotak hitam dengan warna dasar merah, t-shirt berwarna putih, <i>kancing</i> yang dilepas. Celana denim serta memakai sepatu <i>boot</i> berwarna coklat muda.   |  <p>(TC:00:44:45;TC:00:44:47)</p> |
| Tanda Denotasi Sebagai Penanda Konotasi   |   |
| Ray menggunakan <i>flannel</i> bermotif kotak-kotak berwarna merah dengan celana denim dan sepatu <i>boot</i> sebagai ciri khas gaya <i>lumbersexual</i> .  | Petanda Konotasi<br>Berkeinginan besar untuk mendapatkan pengakuan sebagai generasi yang modern.                    |
| Tanda Konotasi  |   |
| <i>Fashion</i> Ray dapat diartikan sebagai generasi yang menginginkan sebuah pengakuan diri terhadap identitasnya. <i>Lumbersexual</i> sebagai gaya khas yang menghadirkan makna penampilan melalui <i>fashion</i> sebagai bentuk kemandirian, kebebasan, dan kekuatan seorang pria modern. |   |

### E.1. Tanda Denotasi



Gambar 10 : *Shot* adegan pada *scene* 116  
(TC :00:44:45)

*Signifier* Ray menggunakan kaos oblong putih dilengkapi *flannel* bermotif hitam merah, *blue denim* sebagai celana serta sepatu *boot* dengan warna yang

menyala. *Flannel* atau *felt* adalah jenis kain yang dibuat dari serat wol tanpa ditenun, dibuat dengan proses pemanasan dan penguapan sehingga menghasilkan kain dengan beragam tekstur dan jenis (tergantung bahan pembuatnya). Kain *flannel* memiliki ketebalan dan tekstur yang beragam. Kelebihan dari kain ini adalah mudah dibentuk dan pada proses penjahitan tidak perlu dilipat seperti kain yang lain.

*Signified* Ray menghampiri Alex yang sedang bersantai dan mereka membicarakan tentang hubungan Alex dan Mia. Ray yang meminta izin kepada Alex untuk memberikan waktu luang untuk Mia. Waktu luang dengan melakukan sesuatu yang menyenangkan merupakan ciri dari generasi z untuk menghabiskan waktu.

Tanda denotasi sebagai penanda konotasi adalah Ray menggunakan *flannel* bermotif kotak-kotak berwarna merah dengan celana denim dan sepatu *boot* sebagai ciri khas gaya *lumbersexual*. *Lumbersexual* merupakan bentuk perubahan dari era *metrosexual*.<sup>56</sup> Tren *metrosexual* yang digambarkan bahwa seorang pria adalah sosok yang rapih, resik, manis, modis atau lebih sering disebut sebagai cowok dandan. Ciri-ciri pria penganut *lumbersexual* menggunakan janggut atau kumis, mengenakan kemeja *flannel*, sepatu *boots* dan tubuh yang kekar berotot.

Kata *flannel* berasal dari bahasa Wales, yaitu *gwlanen*, yang artinya bahan wol. Menurut sejarah, *flannel* tercatat ditemukan pada awal abad ke-16 di Wales,

---

<sup>56</sup> <http://beritakabar.com/2014/11/26/cowo-metrosexual-minggir-pria-lumbersexual-datang.html> diunduh pada 10 Agustus 2017 pukul 20.00

dengan sebutan *flannelette*. Pada saat itu para petani memakai pakaian hangat yang agak tebal untuk melindungi diri mereka dari cuaca dingin dan rerantingan pohon.<sup>57</sup>

Di Perancis, istilah *flanelle* dipakai di akhir abad ke-17. Dan pada awal abad ke-18, di Jerman menyebutnya *flanell*. Dalam bahasa Inggris ditulis *flannel*. Awalnya flanel diproduksi secara tradisional dan rumahan. Dibuat dari benang wol yang di-garuk pada proses akhirnya. Pada tahun 1889, seorang asal Michigan, Amerika Serikat, yaitu Hamilton Carhatt (1855-1937) mendirikan perusahaan yang dinamakan Carhatt. Carhatt mengklaim sebagai yang pertama kali menemukan kemeja berbahan *flannel*, termasuk motif kotak-kotak yang terinspirasi dari Kilt, pakaian tradisional Skotlandia. Pada awal abad ke-20, flanel tidak hanya diproduksi untuk cuaca dingin, tetapi mulai disesuaikan dengan musim-musim yang ada. Dengan memaksimalkan pencampuran kapas (*cotton*) dengan sutera, *flannel* kini menjadi lebih tipis dan ringan. Sehingga kemeja *flannel* dapat digunakan di cuaca yang hangat.

Gaya *lumbersexual* ini berasal dari pria-pria tukang kayu yang memang terkesan liar di Amerika Serikat. *Lumbersexual* dikenal oleh kalangan muda semenjak para artis memerankan gaya *lumbersexual* sebagai bentuk perubahan dirinya.<sup>58</sup>

---

<sup>57</sup> Irma Hadisurya, *Kamus Mode Indonesia*, (Jakarta, PT.Gramedia Pustaka Utama,2011),60

<sup>58</sup> <http://beritakabar.com/2014/11/26/cowo-metrosexual-minggir-pria-lumbersexual-datang.html> diunduh pada 10 Agustus 2017 pukul 20.00

## E.2. Tanda Konotasi

Petanda konotasi menandakan tentang generasi z juga lebih menyukai panutan yang tampak seperti dirinya. Generasi z berkeinginan besar untuk mendapatkan pengakuan sebagai generasi yang modern. Generasi z yang merupakan generasi penuh dengan pencitraan mengutarakan identitasnya melalui gaya berpakaian sebagai generasi pembawa tren modern. Gaya *fashion* generasi z merekonstruksi sebuah mode *fashion* yang lama menjadi gaya *fashion* yang baru sebagai identitas kehadirannya didalam masyarakat. Hadirnya gaya hidup *lumberseksual* yang digambarkan oleh Ray merupakan penggambaran kemunduran gaya hidup *metroseksual* yang di pelopori oleh kalangan muda. *Lumberseksual* memang mengadaptasi gaya hidup *outdoor*. Gaya yang terkesan berantakan, keras, tangguh, maskulin, kuat, jauh dari kesan *well-groomed*.

Seperti hadirnya kemeja *flannel* yang identik dengan para pekerja keras yang turun langsung di lapangan. Dipakai oleh orang-orang yang berada di garis depan dan bersentuhan langsung dengan objek pekerjaan di lapangan. Hal ini tidak lepas dari asal-usul ditemukannya pakaian berbahan *flannel*.

Gaya hidup yang menganut gaya hidup masyarakat di negara lain merupakan ciri generasi z yang terbuka dengan adanya pencampuran budaya lain. Konsumsi media di era globalisasi sebagai penyebab rekonstruksi mode terbentuk. Gaya hidup yang mengedepankan pencitraan demi sebuah identitas sebagai generasi z yang modern dan terdepan dibandingkan generasi sebelumnya.



Tanda konotasi Ray dapat dimaknai sebagai generasi yang menginginkan sebuah pengakuan diri terhadap identitasnya. *Lumbersexual* sebagai gaya khas yang merepresentasikan penampilan melalui *fashion* sebagai bentuk kemandirian, kebebasan, dan kekuatan seorang pria modern. Seperti penggunaan sepatu *boot* sebagai tanda kegagahan dan kekuatan seorang pria, *flannel* berwarna merah dengan kaos berwarna putih yang mengartikan sebuah keberanian dan kemandirian sebagai pria. *Flannel* yang tidak dikancing menandakan sebuah gaya hidup yang bebas dari keteraturan, santai, dan tidak mengekang seperti orang *lumbersexual* yang hidup dengan hobi berpetualang, sesuatu yang menantang, dan bersifat menyenangkan dirinya. Menyukai gaya hidup bebas dengan kemandirian seorang pria modern. Ray merepresentasikan generasi z sebagai generasi yang fleksibel, berani dalam menjalani segala tantangan, bebas dalam berekspresi, dan terbuka pada budaya yang baru.

Generasi z merupakan generasi yang dekat dengan teknologi menunjukkan identitasnya dengan menampilkan gaya berpakaian melalui media sosial sebagai bentuk pengakuan diri sebagai generasi yang bebas, berani, dan tangguh dalam menghadapi segala tantangan hidup mereka.

#### **F. Scene 136.**

*Scene 136* menceritakan Alex yang menjemput Mia didepan apartemen Mia untuk menghadiri pesta. Alex sejenak terdiam melihat kecantikan Mia yang menghampirinya. Mia berjalan keluar dari apartemennya dan menuju tempat Alex yang menunggu didepan apartemen Mia.

**Tabel 9**  
Peta Roland Barthes Pada *scene* 136

| <i>Signifier</i> (penanda)  | <i>Signified</i> (Petanda)   |   |
|---|--|---|
| <p>Mia memakai <i>little black dress</i> berwarna hitam dengan sepatu <i>high heels</i>.</p> <p>Alex menggunakan setelan jas berwarna hitam dengan <i>monk shoes</i>.</p>   |  <p>(TC: 01:01:34 ; TC:01:02:02)</p> |   |
| <b>Tanda Denotasi Sebagai Penanda Konotasi</b>  |  | <b>Petanda Konotasi</b>   |
| Mia memakai <i>little black dress</i> dengan <i>high heels</i> dan Alex menyesuaikan pakaian Mia dengan penggunaan jas berwarna hitam dengan <i>monk shoes</i> . <i>Party fashion style</i> digunakan untuk menghadiri acara-acara penting. Mia dan Alex menggunakan pakaian yang sejenis ( <i>couple</i> ).  |  | Generasi z juga lebih menyukai panutan yang tampak seperti dirinya. |
| <b>Tanda Konotasi</b>   |  |   |
| Mia dan Alex menggunakan <i>party fashion style</i> menunjukkan kelas sosial Alex dan Mia sebagai generasi z yang menyukai hal-hal yang bersifat senang-senang. <i>Dress</i> berwarna hitam yang dipakai Mia serta setelan jas yang dipakai oleh Alex menandakan Mia dan Alex merupakan generasi z yang menandai dirinya dengan seragam yang mengidentitaskan generasi mereka. Generasi z yang menghadirkan makna generasi yang mencari kesenangan. |  |   |

## F.1. Tanda Denotasi



Gambar 11: *Shot* adegan pada *scene* 136  
(TC :01:01:40)

*Signifier* Mia memakai *little black dress* dengan sepatu *high heels*. Alex menggunakan setelan jas berwarna hitam dengan sepatu *monk shoes*. Setelan *little*

*black dress* dan jas berwarna hitam merupakan gaya berpakaian yang digunakan untuk menghadiri acara-acara penting. Kehadiran *high heels* yang tenar di abad 19 menjadikan *high heels* merupakan sepatu yang dipakai disaat menghadiri suatu pesta resmi.

*Signified* Alex menjemput Mia di depan apartemen Mia. Mia memakai pakaian yang sejenis dengan pakaian Alex. Pakaian sejenis dalam bahasa modern pakaian *couple* merupakan pakaian yang sering digunakan kaum muda sebagai bentuk kekompakan, keserasian, dan kekuatan dalam bermasyarakat.

Tanda denotasi sebagai penanda konotasi menandakan bahwa Mia dan Alex menggunakan busana *party fashion style* sebelum menghadiri pesta. Setelan jas berwarna hitam yang dipakai Alex serta *little black dress* yang dipakai Mia merupakan bentuk seragam yang dipakai orang-orang kelas atas untuk menghadiri acara-acara penting.

Kebudayaan memakai *little black dress* merupakan bentuk kebudayaan barat. Dalam sejarahnya *little black dress* merupakan pakaian berkabung untuk para istri bangsawan di Inggris. Masyarakat Inggris percaya bahwa *little black dress* merupakan pakaian yang hanya boleh dipakai para bangsawan. Eksklusivitas busana berkabung hitam oleh kelas ningrat mencair seiring kemunculan kelompok pedagang kaya Eropa akibat perkembangan industri dan perdagangan pada abad ke-17 dan 18.<sup>59</sup> Sebagai sebuah kelas baru yang berpengaruh, para pedagang dan keluarga berupaya keras mengukuhkan identitas

---

<sup>59</sup> Irma Hadisurya, *Kamus Mode Indonesia*, (Jakarta, PT.Gramedia Pustaka Utama,2011),45

mereka. Gaya berbusana meniru para bangsawan, termasuk dalam perkabungan, menjadi salah satu tolok ukur mereka.

## **F.2. Tanda Konotasi**

Petanda konotasi menandakan generasi z lebih menyukai panutan yang tampak seperti dirinya. Panutan yang dianggap sebagai sesuatu yang pantas untuk diikuti dan dijadikan sebagai patokan dalam bergaya dan menjalani hidup sebagai orang yang dipandang tinggi oleh masyarakat. Era generasi z merupakan era masyarakat menganggap kesuksesan merupakan hal yang harus dimiliki setiap manusia demi mendapatkan penghargaan dan disegani oleh masyarakat. Sehingga hadirnya karya-karya *fashion* yang menunjukkan keglamoran hidup banyak diminati oleh masyarakat sebagai bentuk status sosial mereka.

Tanda konotasi dalam *scene* 136 menghadirkan makna tentang gaya berpakaian generasi z sebagai gaya hidup yang menjiplak budaya lain sebagai panutannya demi mendapatkan tempat dalam masyarakat sebagai generasi yang memiliki kekuatan. Budaya barat yang menjadi kiblat kaum generasi z di Indonesia melahirkan pemikiran baru tentang arti budaya. *Fashion* merupakan sasaran kaum kapitalis untuk masyarakat dikarenakan pakaian merupakan bahan pokok manusia yang tidak pernah berubah. Gaya berpakaian yang ditularkan melalui media gerak maupun non gerak menjadikan generasi z memiliki pemikiran untuk menampilkan gaya berpakaian mereka sesuai dengan gambaran yang mereka tangkap melalui media.



Mia memakai *little black dress* menandakan generasi z sebagai generasi yang menyukai kehidupan yang glamor. Busana yang memperlihatkan lekuk tubuh menandakan generasi z memiliki keinginan untuk diperhatikan sebagai generasi yang memiliki keistimewaan dalam diri mereka. Kesan seksi, cantik, menawan merupakan keinginan para wanita generasi z. Warna hitam pada *little black dress* memiliki makna tentang kesuburan, kedewasaan seseorang. Michel Pastoureau dalam *Black: the History of a Color* menulis bahwa bangsa Mesir kuno memandang hitam sebagai warna kesuburan, serupa lumpur Sungai Nil. Setelah perkembangan era, *little black dress* merupakan pakaian yang utama bagi para wanita ketika menghadiri sebuah pesta. *High heel* merupakan sepatu yang digemari wanita modern sebagai pasangan dari *dress*<sup>60</sup>. Pemakaian *high heel* menandakan sebuah kesetaraan wanita dengan kaum pria, kepemilikan derajat yang lebih tinggi serta menampilkan kesan seksi dan elegan.

Alex menggunakan setelan jas yang merupakan pakaian pria modern. Jas merupakan pakaian yang identik dengan pakaian formal. Penggunaan jas menandakan kesan maskulin pemakainya. Sebagai identitas generasi z yang menginginkan pengakuan tentang keberadaannya dalam bermasyarakat.

*Party fashion style* merupakan baju yang sering digunakan sebagai baju pesta.<sup>61</sup> *Party fashion style* menandakan generasi z adalah generasi yang menyukai kegiatan yang menyenangkan dirinya. Pesta dengan memakai setelan jas oleh kaum lelaki dan *dress* oleh kaum wanita merupakan kegiatan yang identik

---

<sup>60</sup> Irma Hadisurya, *Kamus Mode Indonesia*, (Jakarta, PT.Gramedia Pustaka Utama,2011),50

<sup>61</sup> Ibid, 107

dengan kegiatan konsumtif. Generasi z sebagai generasi yang terbuka terhadap informasi global mempengaruhi gaya berbusana dalam menghadiri sebuah acara.

Alex dan Mia dalam *scene* 136 menghadirkan makna generasi z sebagai generasi yang menginginkan pengakuan dengan cara berpakaian mereka. Keseragaman dalam berbusana menandakan generasi z memiliki cara untuk mendapatkan sebuah pengakuan sebagai generasi yang berpendidikan tinggi, generasi yang memiliki kelas sosial tinggi melalui pencitraannya, dan mendapatkan tempat sebagai generasi yang modern.

#### G. *Scene* 175

*Scene* 175 menceritakan Alex dan Mia berbincang di kamar tidur. Alex memberikan perhatian kepada Mia karena Alex mengetahui keadaan Mia yang tengah sakit. Mia merasa senang dengan perhatian Alex dan mulai menyukai Alex

**Tabel 10**  
Peta Roland Barthes Pada *scene* 175

| Peta Roland Barthes Pada scene 175  |   |   |
|---|---|---|
| Signifier (penanda)   | Signified (Petanda)   |   |
| Mia memakai piyama<br>berbahan satin<br>berwarna merah muda.<br>Alex menggunakan<br>kaos lengan panjang<br>berwarna hitam dan<br>celana <i>chinos</i><br>berwarna coklat  |  <p>(TC:01:35:06;TC:01:35:14)</p> |   |
| Tanda Denotasi Sebagai Penanda Konotasi   |   | Petanda Konotasi                                |
| Mia memakai piyama yang merupakan pakaian yang dipakai saat tidur. Satin merupakan kain berbahan tipis dengan ciri khas warna yang lebih terang dan mengkilat. Alex menggunakan kaos lengan panjang dengan warna hitam.   |   | generasi z menyukai berkomunikasi dengan gambar |
| Tanda Konotasi  |   |   |
| Gaya berpakaian Mia dan Alex menunjukkan cara berkomunikasi Mia dengan menampilkan sosoknya yang glamor, seksi serta romantis serta Alex yang sedang menyembunyikan sesuatu dengan perhatiannya kepada Mia. Alex memakai kaos lengan panjang yang menandakan Pecitraan Mia dan Alex menghadirkan makna generasi z sebagai generasi yang mengkomunikasikan dirinya melalui penampilan dengan gaya berbusana. |   |   |

### G.1. Tanda Denotasi



Gambar 10 : *Shot* adegan pada *scene* 175  
(TC :01:35:06)

*Signifier* Mia memakai piyama berwarna merah muda. Warna merah muda menjadi warna favorit kaum wanita. *Signified* menandakan Alex dan Mia berbincang di kamar tidur. Komunikasi yang dilakukan generasi z sebagai generasi yang bebas dari aturan lama tentang keprivasian ruangan.

Tanda denotasi sebagai penanda konotasi dapat dimaknai bahwa Mia memakai piyama yang merupakan pakaian yang dipakai saat tidur. Piyama merupakan pakaian yang populer pada abad ke-17 di Asia Selatan dan Asia Barat. Pada abad ke-18, *misionaris* Inggris menggunakan pakaian ini sebagai pakaian tidur anak laki-laki. Dan pada pertengahan 1980an, perempuan ikut memakainya. Kebudayaan tidur dengan memakai piyama berbahan satin merupakan gaya hidup masyarakat perkotaan dengan menunjukkan kemampuan membeli barang yang lebih mahal dari barang biasanya.

Pakaian tidur wanita di era modern digunakan sebagai sarana keharmonisan dalam hubungan keluarga. Manfaat pakaian tidur bagi para wanita diantaranya adalah meningkatkan rasa percaya diri, mengembalikan sisi feminim, serta meningkatkan gairah pasangan.

Budaya memakai pakaian tidur mengalami perkembangan disetiap keberadaannya. Pakaian yang berawal dari pakaian dalam kemudian berkembang menjadi pakaian yang populer. Pakaian tidur memiliki banyak bentuk seperti *kamisol*, *negligee*, piyama, dan *babydoll*. Perbedaannya terletak pada bentuk dan bahan yang digunakannya.<sup>62</sup>

*Kamisol* berbahan lebih tebal dan hangat. Struktur yang kasar dan berat yang menjadikan kamisol merupakan pakaian tidur yang populer di era sebelum keberadaan piyama. Seiring perkembangan jaman, kamisol hanya berfungsi sebagai dasar dari pakaian dalam.

*Negligee* di Indonesia lebih dikenal dengan *daster*. Daster pertama diperkenalkan sekitar tahun 1700. Dulu pakaian ini sangatlah berat dan panjang seperti gaun malam. Setelah Perang Dunia II, pakaian ini bertransformasi lagi menjadi salah satu pakaian dalam yang seksi. Pakaian *negligee* di era modern biasanya dipakai oleh wanita sebagai pakaian sehari-hari. Pakaian yang identik dengan wanita tua merupakan busana yang jarang dipakai oleh kaum muda sebagai pilihan busana.

---

<sup>62</sup> Irma Hadisurya, *Kamus Mode Indonesia*, (Jakarta, PT.Gramedia Pustaka Utama,2011),208



*Babydoll* populer pada tahun 1956, saat film berjudul *babydoll* meledak di pasaran. dari tahun ke tahun pakaian *Babydoll* pun berkembang dengan berbagai macam model termasuk *lingerie*. *Babydoll* merupakan pakaian dengan berbahan lebih tipis dibandingkan piyama. Bahannya yang tipis menyebabkan bentuk tubuh pemakainya terlihat jelas. *Babydoll* merupakan jenis pakaian tidur yang sering dipakai oleh wanita yang sudah menikah.

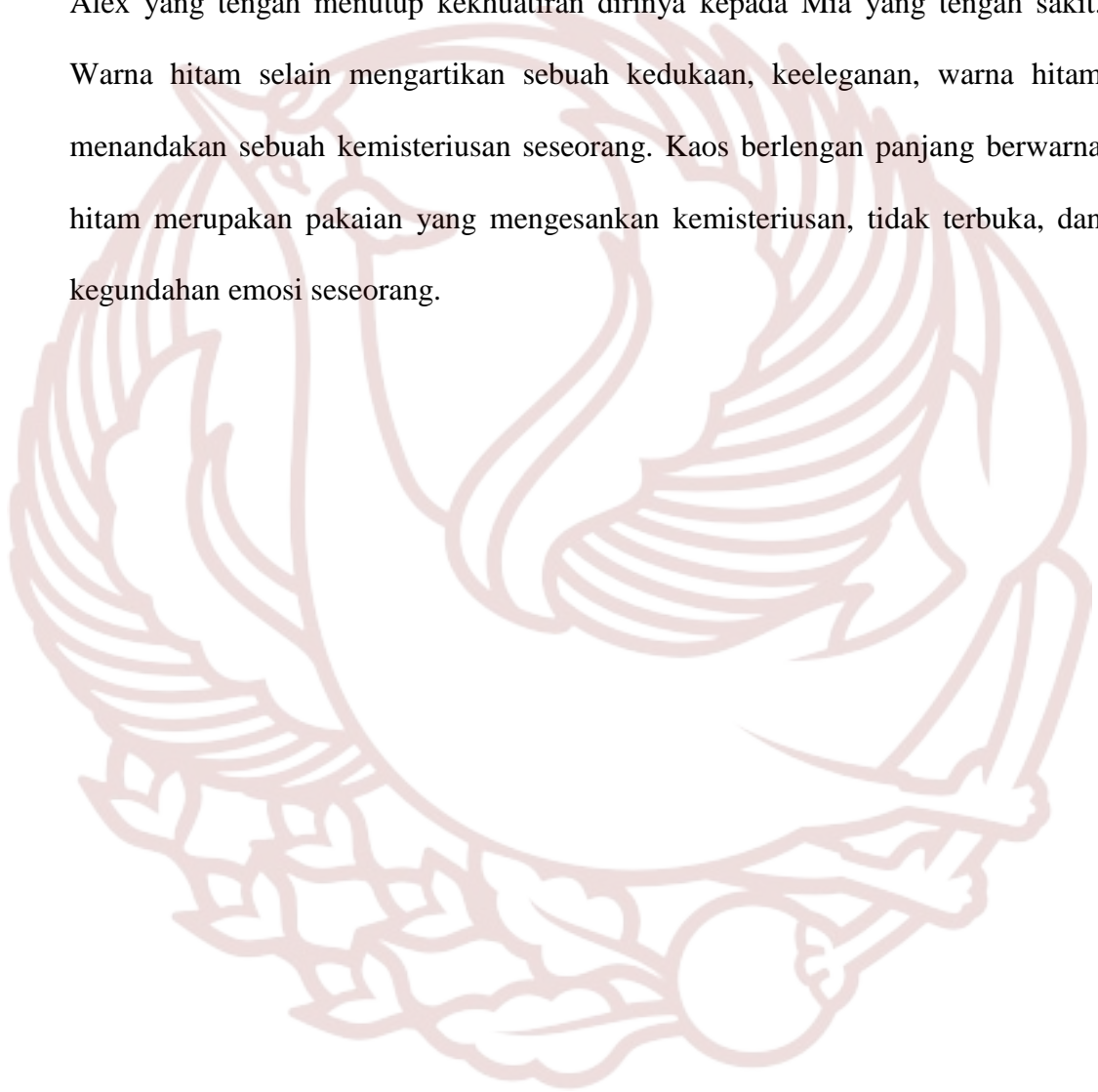
## **F.2. Tanda Konotasi**

Petanda konotasi menandakan generasi z merupakan generasi yang berkomunikasi dengan gambar. Gambar merupakan tiruan barang yang dibuat dengan coretan untuk menandakan bentuk ekspresi seseorang terhadap sesuatu. Gambar dalam generasi z merupakan alat komunikasi untuk mengekspresikan diri mereka. Hadirnya *emoji* dan *emoticon* yang ada di sosial media. *Meme* yang mengekspresikan kegundahan terhadap lingkungan merupakan bentuk komunikasi kepada masyarakat. Pakaian sebagai bentuk komunikasi dengan sesuatu yang terlihat secara visual. Cara berpakaian generasi z menunjukkan sebuah komunikasi mereka terhadap masyarakat.

Tanda konotasi dalam *scene* 175 dapat dimaknai melalui gaya berpakaian Mia dan Alex yang menunjukkan cara berkomunikasi Mia kepada Alex. Mia menggunakan pakaian piyama berwarna merah muda menunjukkan suasana romantis. Warna merah muda menstimulasi sirkulasi sensualitas. Warna merah menandakan sebuah kelembutan, dan menarik perhatian terhadap pasangan.

Makna piyama menandakan perasaan Mia yang nyaman seperti kain satin yang tipis serta nyaman dipakai.

Alex menggunakan kaos lengan panjang dan berwarna hitam menandakan Alex yang tengah menutup kekhuatiran dirinya kepada Mia yang tengah sakit. Warna hitam selain mengartikan sebuah kedukaan, keeleganan, warna hitam menandakan sebuah kemisteriusan seseorang. Kaos berlengan panjang berwarna hitam merupakan pakaian yang mengesankan kemisteriusan, tidak terbuka, dan kegundahan emosi seseorang.



## **BAB IV**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan penelitian tentang makna *fashion* generasi z dalam film *Sunshine Becomes You* melalui analisis semiotika Roland Barthes dapat disimpulkan guna mencapai tujuan dari penelitian, diantaranya sebagai berikut ;

Gaya berpakaian tokoh Mia, Alex dan Ray dalam film *Sunshine Becomes You* menandakan identitas generasi z sebagai generasi yang memiliki ambisi besar untuk meraih kesuksesan, cenderung praktis dan berperilaku instan, mencintai sebuah kebebasan dan memiliki percaya diri yang tinggi, cenderung menyukai hal detail, serta menginginkan sebuah pengakuan dari masyarakat yang ditunjukkan sebagai generasi yang modern.

Melalui *fashion* dalam film *Sunshine Becomes You* generasi z di tandakan sebagai generasi yang memiliki pola fikir tentang pentingnya sebuah pencitraan, komunikasi yang bersifat visual, pemberontakan terhadap literatur yang dianggap mengekang, serta inovasi budaya berpakaian lama menjadi sebuah gaya *fashion* yang baru dan multikultural.

#### **B. Saran**

Dari hasil penelitian dan kesimpulan yang diambil, penelitian ini membutuhkan literatur-literatur untuk memaknai *fashion* sebuah generasi sebagai identitas dari generasi yang diteliti seperti halnya pada tokoh Mia clark, Alex hirano, serta Ray hirano dalam film *Sunshine Becomes You*.

Cara berpakaian yang mengalami perkembangan disetiap generasi membutuhkan penelitian yang berlanjut guna mengetahui sebuah perkembangan karakteristik generasi disetiap era yang berbeda. Penelitian dengan tema representasi ini membutuhkan kepekaan, ketelitian, dan keakuratan dalam menganalisis data, menganalisis data adalah bagaimana peneliti membedah objek kajian, mempertimbangkan referensi yang didapat, dan menarik kesimpulan secara objektif. Penulis menyadari akan adanya kekurangan pada penelitian ini seperti sulitnya memilih referensi yang sesuai untuk dijadikan bahan penelitian, karena sumber referensi harus dipertimbangkan sumber kevalidannya. Selanjutnya kurangnya ketelitian dalam menganalisis data, maupun mengenai analisis semiotika dalam film sehingga dapat menghasilkan penelitian yang beragam dan berguna untuk masyarakat.



## DAFTAR PUSTAKA

### Buku :

- Kris Budiman. 2011. *Semiotika Visual*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Burton, Grame. 2012. *Media dan Budaya Populer*. Yogyakarta: Jalasutra.
- David Chaney, 1996. *Lifestyle*. Yogyakarta : Jalasutra
- Elizabeth T. Santosa. 2009. *Raising Children in Digital Era*. Jakarta. Rineka Cipta.
- Sugiyono. 2012. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung. Alfabeta.
- Idi Subandi Ibrahim. 2011. *Fashion Sebagai Komunikasi*. Yogyakarta. Jalasutra.
- Irma Hadisurya. 2011. *Kamus Mode Indonesia*. Jakarta. Gramedia Pustaka Utama.
- Moleong, Lexy J. 2013. *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Edisi Revisi). Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Deddy Mulyana. 2010. *Ilmu Komunikasi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Nea Urujunea, 2017. *Representasi Nilai Kepahlawanan Tokoh Jenderal Soedirman Dalam Film Jenderal Soedirman* Skripsi Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia, Surakarta.
- Nurudin, 2007. *Pengantar Komunikasi Massa*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Himawan Pratista. 2008. *Memahami Film*. Yogyakarta : Homerian Pustaka.
- Elly M. Setiadi. 2007. *Ilmu Sosial dan Budaya Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Burhan Nurgiyantoro. 1995. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University.

### Internet :

- Wicak Hidayat, [http://www.kominfo.go.id/content/detail/4286/pengguna-internet-indonesia-nomor-enam-dunia/0/sorotan\\_media](http://www.kominfo.go.id/content/detail/4286/pengguna-internet-indonesia-nomor-enam-dunia/0/sorotan_media), diakses pada tanggal 21 Maret 2017 pukul 01.49 WIB

<http://www.pusatsinopsis.com/2015/09/sunshine-becomes-you-2015.html>, diakses pada tanggal 01 April 2017 pukul 19.33 WIB

Veronica Wahyuningkitarsi, <http://www.femina.co.id/trending-topic/fakta-mengejutkan-tentang-generasi-z>, diakses pada 15 Mei 2017 pukul 19.20. WIB

<http://beritakabar.com/2014/11/26/cowo-metrosexual-minggir-pria-lumbersexual-datang.html> diunduh pada 10 Agustus 2017 pukul 20.00 diakses pada 15 Mei 2017 pukul 19.20. WIB

<http://www.harpersbazaar.co.id/articles/read/10/2016/2945/Sejarah-Fashion-Tahun-1850-1900> diunduh pada 22 agustus 2017



